CBI

数字化用户 游戏日

2004年5月1日出版
定价9.8元人民币
国际标准刊号 ISSN 1009-0843
国内统一刊号 CN51-1576/TN
www.gameday.com.cn
邮发代号62-99
免费咨询电话：8008864689

总第55期
2004年5月号

定价9.8元
本期优惠价7.8元

ISSN 1009-0843

专题企划

反抗或屈服
X档案
一切尚未定论

钢之炼金术士·迷走的轮舞曲
龙珠Z舞空斗剧
铁臂阿童木
WE7国际版黄金研究
波波罗克罗伊斯

完全攻略收录
MGS·双蛇最强PS版对照攻略
樱花大战物语·神秘的巴黎
真三国无双·帝国
勇者斗恶龙V

九怨最权威解谜录

全S评价指南
红之海2

CD
随书免费附赠
sailing to the world
光田康典音乐精選

广告

戦国無双
在游戏和漫画中出现最多的历史人物
战国的第六天魔王织田信长传奇人生
东海巨人·今川义元
美浓强者·斋藤义龙
甲斐之虎·武田信玄
越后之龙·上杉谦信
佛国教主·本愿寺显如
关西霸主·毛利元就
四国征服者·长宗我部元亲
阻挡天下布武之剑者，必将被撤毁灭!!
织田信長
从革命儿到魔王
售价24元
赤军撰写
驰骋编辑
4月15日隆重发售!
新干线
大度24K全彩精装
数百张珍贵彩色历史图片

MGS·双蛇最强对比 PS 版完美攻略 2
樱花大战物语·神秘的巴黎 17
X 档案·一切尚未定论 33
真三国无双·帝国 48
九怨 72
波波罗克罗伊斯 82
红之海 2 92
勇者斗恶龙 5 102
铁臂阿童木 121
钢之炼金术士·迷走轮舞曲 124
瓶颈突破·WE7 国际版解析 129
非主流 131
块魂 132
EYE TOY 试用报告 133
心跳回忆 GIRL´S SIDE 134
SABRE WULF 135
魔牙灵 136
锁链战士 137
永远的"砖头" 138
SOCCER LIFE 140
龙珠 Z·舞空斗剧 142
才语游言 143
才语邮局 144
电玩监督台 147
漫画 147
业界情报局 148
CD 介绍 149
虚幻背后的真实 150
游戏日的画师们(续) 153
才语游言征文大赛 154
樱花大战·怨念之章 156
混沌谷 158
游戏日大杂烩 160

sina 新浪科技

新浪网(www.sina.com.cn)
为本刊重要网络合作伙伴

平时臭贫惯了，一下子让我来写这个卷首语，还真不知道从哪里写起比较好。

从读者们的来信开始吧。

一直以来，阅读读者来信是编辑部的必修课，每一封有意思的来信都会在大家手里传阅，每一个意见都会成为我们的讨论对象，对于我们来说这就是在工作中最大的享受。

不知不觉改版到现在已经半年多了，在这段时间以来承蒙广大读者照顾和捧场，每拆开一封来信，我都会觉得和读者的距离又拉近了一步。

曾经有读者直接在调查表里问我们"现在有很多调查表是不是只冲着抽奖来的？要是抽奖结束了你们怎么办？会不会来信一下子削减到很少的地步？"老实说我们也担心过同样的问题，但从抽奖结束一个月后的来信情况来看，这个现象并没有出现，感谢大家的支持，你们永远是我们最坚定可靠的后盾。

不过虽然是这样，还是要说一句，希望大家能继续来信，你们的意见是我们制作杂志时最重要的参考，是我们了解读者想法的最主要途径。总而言之，我们收到的回信越多，得到的信息越多，才能为大家做出更好的杂志。

在读者调查表里有一个很有趣的现象，那就是彩页的受关注程度一直是在各栏目中最高，但在选项里要求彩页的人却只有一半，难道真的是万绿丛中一点红才受重视？（汗）

还有件事儿，虽然在后面我的才语游言有所提及，这里还是说一下：给我们发电子邮件的兄弟（目前没有姐妹……）们，记着不要用这些语句当邮件标题："请查收""您好""打扰了""HI，我是××""有个问题！""很久没有联系了"以及所有的英文标题等等……若是有问题，请直接了当的"编辑们过来！回答我的问题！"（垃圾邮件还不至于神通到这个地步……），若是要投稿，也请豪快地"口胡！过来收大爷的稿子！"，犯不着和垃圾邮件一样客气。

最后要特别指出的是，最后的总抽奖里中奖人员的名单是在调查表上，请大家注意观看，没准里面就有你的名字哦~

启示

本刊 2004 年第 2 期《前线任务特辑》中，"前线任务年表"是由北京·闫永赛撰稿。因编辑失误，未在特辑制作名单中提及。

特此更正，望作者谅解。

本刊主编：许海龙

数字化用户

主管 四川省科学技术协会
主办 四川电脑推广协会
电脑商情报社
《数字化用户》杂志社编辑出版
社址 成都市营门口路民光商厦五层
邮编 610036
传真 (028)87646606
编辑电话 (028)87688333-505
编辑信箱 gameday@cbigroup.com
网址 http://www.gameday.com.cn
总编辑 牛泊
主编 许海龙
执行主编 周博
责任编辑 郑兆昕
编辑 郑兆昕、付晓飞、詹繁、任超
市场策划 刘丹
特约编辑 Cyberman(美国)
美术编辑 陈颖、张小乐、梁镭耀
法律顾问 四川联合律师事务所 申杰锋律师
客户服务
免费服务电话 8008864689
北京 010-62137523 李艳斌
成都 028-87688333-505
上海 021-64412101-8005 夏侯军勇
广州 020-87588518 陈勇平
广告许可证号 蓉临广登字(2004)第 0307 号
国内刊号 CN51-1567/TN
国际刊号 ISSN 1009-0843
邮发代号 62-99
发行单位 全国邮政局
零售 全国各地书亭报摊
发行服务 (028)87648981'87688333-533
邮购 成都市营门口路民光商厦 507 室
邮编 610036
定价 人民币 9.8 元
印刷单位 四川蓝剑协力印务有限公司
刊期 月刊
出版日期 5 月 1 日

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID®

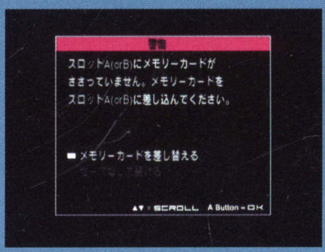
THE TWIN SNAKES

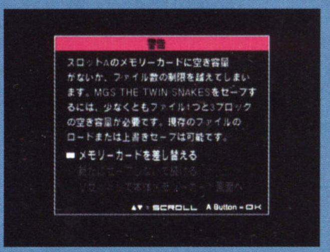
手把手教你进入“双蛇”的世界

第一课 标题画面解说及其它

首先，将两枚小巧玲珑的 8cmDVD 之第一张盘放入“方块”中（某读者：CLOUD 你不是废话么，不放盘让我们怎么玩啊，打死！），确保“方块”的舱盖已关闭，手柄、记忆卡都插在它们该插的位置上，尤其是电源盒，记住要连接在 220V~110V 的变压器上（CLOUD 按：别打我，这些准备工作都是很必要的说，玩不了游戏不要紧，烧毁“方块”可就罪过大了，阿弥陀佛~）。

若记忆卡已插好且卡内空间充足，请忽略本段，直接阅读下段文字。接通电源后，KONAMI 和硅骑士公司标志相继出现，随后如果没插记忆卡则会出现如右 1 图的警告画面，上为“把记忆卡插上”，下为“不保存游戏继续”，A 键确定；又或记忆卡空间不足（卡内有双蛇存档）时则会出现如右 2 警告画面：上为“把记忆卡插上”，中为“不保存新存档继续”，下为“重启并进入系统记忆卡管理界面”，在有记录的前提下选择中间项进入游戏，A 键确定（上帝啊，请原谅那些模糊不清的日文字体吧……）。





片头场景交待过后（等不及或不想看的可以按 START 或 B 键跳过），在标题画面按 START 键进入主菜单，共计五大项内容。

NEW GAME

1 NEW GAME

选择后出现游戏难度选择，共 5 种，由易到难为 EASY、NORMAL、HARD、VERY HARD、EXTREME，其中超难的 EXTREME 模式需要以任一难度将游戏通关一遍后方可出现。

2 雷达类型选择

TYPE 1——初学者适用型雷达。即使在管道爬行模式以及躲入立柜的情况下依然可以显示地图；

TYPE 2——标准雷达。处于管道爬行模式及躲入立柜时不显示地图；

OFF——完全关闭雷达。在任何情况下都不显示地图，高难度模式。

注：通关一次后如果选择 VERY HARD 和 EXTREME 两种难度继续游戏，即可增加“(NOT) GAME OVER IF DISCOVERED”（如果被发现就 GAME OVER 或被发现也不 GAME OVER）模式，如果选择被发现就 GAME OVER 的模式时，当敌兵或监视摄像头发现你的一瞬间便会结束游戏，充满了紧张感和刺激感，喜欢挑战自己的玩家不妨一试。

LOAD GAME

从记忆卡中读取之前游戏的记录继续进行，进入游戏时的开始地点为存盘时最接近的接续点(CONTINUE POINT)，一般来说，这种接续点通常为各区域间的移动（开关门后黑屏并出现地点名称），BOSS 战之前以及发生剧情前后等处。

1 SAVE

游戏的存盘。通过纳米通信器（NANOMACHINE）频率 140.96 与美玲联络从而保存游戏记录，每个存档需占用 3 格记忆卡空间。读取时会从存盘时最接近的接续点处开始。

2 GAME OVER

在 SNAKE 生命槽减为 0 或遭遇特殊情况或选择被发现就 GAME OVER 的情况下游戏结束，出现两个选项：

CONTINUE——继续游戏。从 GAME OVER 处最接近的接续点处重新开始；

EXIT——退出游戏。返回标题画面，若想继续游戏只能通过 LOAD GAME 实现，未存档时慎选此项。

FROM MEI LING:You must cross the river before tell the crocodile he has bad breath.

OPTIONS

游戏各细节选项设定，注意从3-1~3-9均为方向键或左摇杆的左右来选择，其中3-9快速切换的功能需通过快速轻按L/R键实现，3-10和3-11需按A键进入调整，B键退出。

3-1	RUMBLE(振动功能)	ON/OFF(开/关)
3-2	RARDAR TYPE(雷达类型)	TYPE1/TYPE2/OFF(见1-2)
3-3	BLOOD(血腥画面)	ON/OFF(开/关)
3-4	SOUND(声效音效)	STEREO/DOLBY PL Ⅱ/MONAURAL(立体声/杜比增强逻辑Ⅱ/单声道)
3-5	SUBTITLES(字幕)	ENGLISH/JAPANESE/OFF(英文/日文/关闭)
3-6	1ST PERSON VIEW SWITCH(主观视角开关)	HOLD DOWN/TOGGLE(按住为主观视角/按一次进入主观视角，再按一次返回)
3-7	1ST PERSON VIEW MOTION(主观视角类型)	NORMAL/REVERSE(普通，上即上、下即下/反转，上即下，下即上)
3-8	ITEM WINDOW(道具窗口)	GROUP/LINEAR(群组分类/线性排列)
3-9	QUICK CHANGE(快速切换)	UNEQUIP/PREVIOUS(卸载装备/选择前一项道具)
3-10	SCREEN ADJUSTMENT(屏幕调整)	调整屏幕位置，确保其显示在电视中央
3-11	SCREEN BRIGHTNESS(屏幕亮度)	调整屏幕亮度，使蓝色横线上方的灰度条可见而下方则趋于不可见，此为合适亮度
3-12	EXIT	退出选项设定

注：所谓“主观视角”即为“第一人称视角”。

BRIEFING

任务简报。和PS版一样，交待本作故事正式开始之前的情节，罗伊·坎贝尔(ROY CAMPBELL)上校和直美·亨特(NAOMI HUNTER)博士来到关押SNAKE的潜艇医务室，详细叙述了任务的来龙去脉和具体要求。不同的是，本作以全多边形即时演算的形式重新制作了这一简报，不像PS版只用单幅图片及配音来表现，让我们看到了仅穿短裤的SNAKE以及上校和直美的真实演出，同时可以按L/R键切换摄像头从四个不同的角度，或者按十字键/左摇杆调整摄像头方向来观察三人的一言一行，还可调整摄像头的焦距，B键放大X键缩小。新增加了直美为SNAKE注射、上校给SNAKE递烟、直美抢烟、SNAKE不满上校的做法而发起冲突、直美偷偷在后面整理丝袜、上校陈述FOXHOUND队员时忘词等几处比较有趣的桥段，仔细看看还是非常有意思的。注意某些项目的简报需要完全看完前一段简报后方可出现。上校在简报中透露，这次行动非要SNAKE出马的原因其实是为了自己的另一个私人请求——他的侄女梅莉尔被关押在岛上的牢房中，希望SNAKE能够找到并救出她，SNAKE出于帮助老朋友的想法才最终同意了执行任务。

SPECIAL

1 DOG TAG VIEWER

DOG TAG，狗牌，原意为戴在狗脖子上供识别用的金属牌，在美国俚语中引申为挂在士兵脖子上的识别身份的军籍身份牌之意，通常刻有士兵的姓名、血型、所属部队等信息。和MGS2一样，本作也增加了士兵的狗牌收集任务，有所不同的是，MGS2需要通过收集狗牌的数量来达到使特殊道具出现的目的，而本作的狗牌则纯粹是为了收集的目的而收集，并无其他用途。通过本项功能可以查看玩家记忆卡内不同记录所收集到的狗牌。

2 PHOTO ALBUM

相册。查看用游戏中得到的相机所拍下来并储存在记忆卡内的各种相片。出于小岛大神的恶搞心态，在游戏的很多场景之中隐藏有MGS制作小组工作人员的“亡灵”，用相机拍摄该特殊场景即可在相册中查看亡灵。此功能在PS版中即存在。

3 BOSS SURVIVAL

继承自MGS2的BOSS战模式。需将游戏通关一次后方可选择，之后要玩，只需记忆卡内有通关记录即可。从最初的左轮(REVOLVER OCELOT)到最后击败对液体蛇(LIQUID SNAKE)连续不停作战，少量补给，爽快感十足。

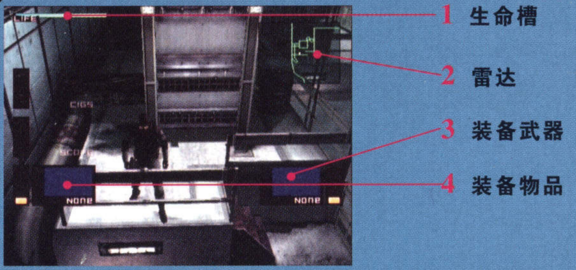
4 PREVIOUS OPERATIONS

回顾SNAKE前几次行动的历史(实际为《METAL GEAR》和《METAL GEAR 2 SOLID SNAKE》两部早期作品的故事简介)。

5 DEMO THEATER

剧情播放。需将游戏通关一次后方可选择，作用为播放整个游戏所有的过场动画，包括全部通信器对话。本作有两种结局——SNAKE与梅莉尔(MERYL)，SNAKE与奥塔康(OTACON)，结局分支点会在后面的攻略正文中提到。

第二课 游戏画面说明



1 生命槽

HP，你说重要不重要，没了就OVER。当HP减少到一定程度后，生命槽会变成桔黄色，同时伴随流血现象，需用绷带(BANDAGE)止血，或采取下蹲、甩匍姿势也可止血。与PS版不同的是，本作中的HP槽从始至终都是同样的长度，不需要像以前那样，刚开始游戏时只有很可怜的一点点血，随着和BOSS的战斗而不断增长。

2 雷达

随第一课1-2选择不同效果不同。

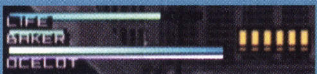
3 装备武器

主要武器装备简介。按住R键再用十字键或左摇杆的上下来选择，选定后松开R键即可装备，快速轻按R键为卸掉/装备武器。

4 装备物品

在本作当中，可携带道具的数量(包括上面的武器弹药数量)和PS版也有所不同，是固定的，只随难度不同而变化。PS版的道具、弹药数量刚开始都少得可怜，随着BOSS战的结束而不断增加。

5 BOSS战



BOSS战是本作独立于潜入部分的另一大特点，完全在相对封闭的环境下与BOSS战斗，不用考虑会引起其他敌兵的注意，只需华丽地将对方击倒即可。本作的BOSS战和PS版最大的不同之处在于新增加的BOSS晕槽和第一人称视角射击，令其生命槽或是晕槽减少至0即可胜出战斗，减少晕槽需要使用M9或拳脚攻击。

6 GRIP槽

握力槽。当SNAKE处于部分有围栏的较高层平台上时，靠近围栏边按Y键即可翻身而下，悬挂于平台外边缘，同时出现握力槽。握力槽有等级之分，做够100个引体向上(L+R)后便会升级，最高为LV3，共需做200个引体向上。

7 O2槽

氧气槽。进入水中或处于毒气中时出现，若减少至0后则开始减生命槽，连打Y键可以进入屏息状态，降低氧气的消耗。

无线通信器的使用

SNAKE 所配备的无线通信器（NANOMACHINE）是一种基于纳米级别的高科技通讯技术产品，通过放在耳朵内的一个微型信号器与上校等人联系，该信号器贴近耳内小骨，将声波直接传递到耳膜和耳鼓上，同时也能把 SNAKE 特别小声说的话清晰地传到上校那边，不会引起任何人的注意，是潜入作战最不可少的通讯器材。

在游戏中只需同时按 START 键+A 键即可进入无线通信模式，只要调整到适当的频率即可与相应的人对话。用十字键或左摇杆的左右来调整频率，确定后按↑或 A 键为接通该频率，注意输入错误的频率将无法获得响应，而且即使频率正确，时机不对的话也无法获得响应。在对话途中如果想快速跳过对话，连按 2 下 A 键或 Y 键即可，对话结束，按 B 键或 START 键+A 键即可退出通信模式。

已经通信过的频率会自动保存，在通信器界面按↓即可进入记录区，选择相应的频率即可快速接通联络。在游戏进行过程当中，SNAKE 经常会接到来自不同人物的“CALL”，普通提示及情报通信显示为绿色，按 START 键+A 键即可与对方通信，熟悉情节后可完全忽视；而重要情报或紧急情况通信则显示为红色，自动接通，强制转换到通信模式。进入通信模式后默认周围环境为安全环境，不会引起敌人注意。

140.15：MERYL
和 PS 版一样属于隐藏频率，被标注于游戏包装盒背面，打败左轮后与她联系，可打开坦克库 1F 的 LV5 大门。

140.48：DEEPTHROAT
实际上就是机械忍者，提供部分关键情报，帮助 SNAKE 躲过几场危机。

140.85：ROY CAMPBELL
上校，本次行动的总指挥，为 SNAKE 提供帮助，说明操作方法、过关路经及方法。

140.85：NAOMI HUNTER
基因工程专家，FOX HOUND 的首席医疗官（CMO? ^_^）提供 FOX HOUND 队员(BOSS)详细情报。

140.96：MEI LING
通讯员，天才电器工程师，中国广东人，发明了 SNAKE 的雷达系统，负责保存游戏记录的工作。爱说谚语。

141.12：OTACON
天才机械工程师，METAL GEAR REX 制造小组的带头人，为 SNAKE 提供技术支持。

141.52：NASTASHA ROMANENKO
武器专家，精通各种武器及装备的应用，提供核武器的情报，酷爱吸烟。

141.80：MASTER MILLER
前 SURVIVAL 教官，已被害，现为 LIQUID 假扮。提供心理战术及战斗技巧，对阿拉斯加了若指掌。

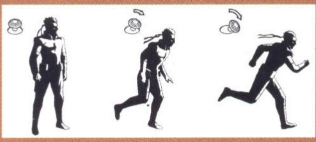
第三课　操作系统及动作技巧

键位说明

①左摇杆/十字键：移动/选择武器装备/调整通信器频率/主观视角的视野转动
②C 摇杆：改变贴墙时视角
③START 键：和 A 键同时按进入通信模式/和 B 键同时按为暂停游戏，显示地图 3D 模型
④L 键=装备品装备键：装备品选择、装备、卸载/贴墙视角、主视角左倾偷窥
⑤R 键=武器装备键：武器选择、装备、卸载/贴墙视角、主视角右倾偷窥/过场镜头放大
⑥A 键=武器键：装备武器为发射/不装武器为摔投·卡颈
⑦B 键：拳脚攻击/贴墙时敲击墙壁/望远镜、瞄准镜等镜头放大
⑧X 键：下蹲、起立/望远镜、瞄准镜等镜头缩小
⑨Y 键=动作键：打开立柜门/上下梯子/登上齐腰高的平台/翻过围栏悬挂/取消武器瞄准
⑩Z 键：主观视角切换

基本动作

1　移动



用左摇杆控制跑动或走动，轻推为缓慢走动，足音轻微，不会引起敌兵注意，重推为跑动，足音较响，会引起敌兵注意；十字键只能控制跑动，不可走动。

2　下蹲/匍匐

在站立或走动状态下按 X 键会做下蹲动作，可隐藏于半高的障碍物后，下蹲后再按左摇杆或十字键即可以匍匐状态爬行，能够进入管道及桌子下等狭窄的空间。下蹲或匍匐时按 X 键即可恢复站立姿势。另，下蹲或匍匐时也可使用装备品或武器，不过武器的攻击范围会变小。

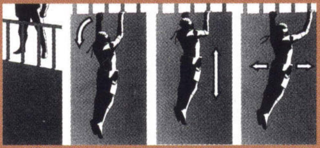
3　前滚翻

跑动中按 X 键会做出前扑并打滚的前滚翻动作，多用于从一处隐蔽地点快速进入另一处时、躲过陷坑时有将敌兵撞倒的效果。跑动中按住 X 键则会在前滚翻完毕后直接进入匍匐状态。本动作声音轻微。

4　登上高台

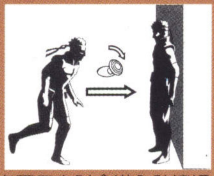
按 Y 键可以登上齐腰高的箱子或平台，不过在本作中似乎没多大用。

5　悬挂



靠近围栏内侧后按 Y 键可翻身悬挂到围栏外侧下方平台边缘处，用左摇杆和十字键还有 L/R 键可进行左右移动，按 X 键为主动松手落下，注意握力槽减少至 0 后会自动放手落下，在此之前即可按 Y 键爬回围栏内侧。悬挂之际同时按下 L 键+R 键即可做出引体向上的动作，做满 100 个之后握力槽即可升级至 LV2（可间断，握力不足时需爬上来，然后反复进行），再做 100 个便会升到 LV3，握力大幅增强。从较高的地方坠落会受伤，如果从悬崖边缘坠落则会 GAME OVER。

6　贴墙



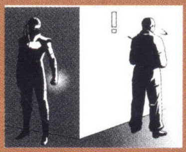
面对墙壁而行，按住左摇杆或十字键的方向即可贴墙而立，随地点不同有时会进入贴墙视角，可利用 C 摇杆观察周围情况。在贴墙状态下也可以移动，只需按住面对墙方向的左斜或右斜向即可左右移动，可以通过比较狭窄的缝隙。

7　偷窥

进入贴墙视角时按住 L/R 键可从左侧或右侧探出头观察。

FROM MEI LING:He who knows that enough is enough will always have enough.

8 敲墙



贴墙后按B键即可做出敲击墙壁，发出声音，吸引敌兵的注意，有利于战术潜入。还可以辨别出墙壁是否空心（如：检查坦克库B2可用C4炸开的墙的位置）。

9 打开立柜/厕所门

动作键。按Y键即可打开立柜或厕所的门，进入后贴墙会自动关门，再按Y键即可开门走出，随后自动关门。将昏睡的敌兵或其尸体搬入立柜也会自动关门。

10 电梯

动作键。面对电梯旁的按钮，按Y键可呼叫电梯到当前层，随电梯停止位置不同到达时间也不同。连打Y键可令电梯快速到达。进入后面对左下方的楼层选择按钮选择要去的楼层，按Y键或A键决定。

11 铁梯

动作键。面对铁梯子，按Y键即可自动爬上爬下，从管道连接铁梯的出入口处按Y键也可从中爬出。

战斗

虽说这是一次单独的潜入行动，但难免有被敌人发现的时候，如果逃不掉就只能和他们战斗（当然BOSS战更是无法避免）！以下将讲解一些基本战斗技巧：

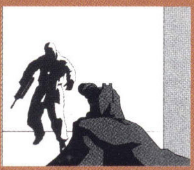
1 武器攻击

在装备武器的状态下按A键即可使用武器攻击，一般情况下手枪和半自动步枪可自动瞄准，瞄准时按B键可切换瞄准对象。

2 格斗

按B键为出拳，连续按B键3下会打出两拳一脚的组合招，最后一脚有踢飞效果，但破绽较大，对BOSS战时建议使用连打B键2下连出两拳的攻击方式，收招硬直时间短，机动灵活。以格斗技对敌人造成的伤害累积起来会使其眩晕。装备武器时也可进行格斗，随武器的不同能造成更大的伤害（NIKITA）！

3 主观视角攻击



可进行精确射击，攻击敌人要害部位（头、裆部），节省弹药、时间。按Z键进入主观视角（随设定不同为按住或按一下），按住A键为瞄准，松开射击，瞄准时按Y键可放弃瞄准。在主观视角状态下也可使用格斗攻击。

4 卡颈

空手不装备武器且不动左摇杆或十字键的情况下，接近敌兵背后，按A键即可勒住他的脖子。注意对方会挣扎，此时只要再按一下A键即可制止其动作。连打A键的话会令敌兵死亡，若时机拿捏得当则可令其眩晕。已勒住脖子的状态下（按住A键）可以拖动敌兵身体。

5 摔投

空手不装备武器的情况下，同时按左摇杆或十字键及A键即可将敌兵摔倒，反复操作可令其眩晕。

6 搬动身体

空手不装备武器的情况下，靠近倒地的敌兵（眩晕或昏睡）后按A键即可将其身体抱起，按住A键再配合方向键则可搬动其身体，把他转移到其他隐蔽场所，避免被其他敌兵发现。

高级技巧

1 HOLD UP及狗牌获得法

威胁模式。本作的一大乐趣所在。在装备有枪（最好是手枪）的状态下，悄悄跟在敌兵背后，在足够近的距离内（注意不要撞到他）按下A键瞄准，同时SNAKE会低沉地喊道："FREEZE！（不许动）"敌兵立刻高举双手，威胁成功。从背后绕到他前面（注意千万不要在敌兵面前卸掉武器，否则……），再用主观视角瞄准其头部、裆部，对方会害怕并恳求饶命，同时以极其"优美"的姿势扭动腰肢（吐……），有狗牌的士兵首先便会扔出狗牌，没有的或已给过的则会随机掉落武器弹药和军粮绷带等补给。注意，难度越高敌兵反应越快，令其举手的时间越短，要蹂躏他们可得趁早……

2 夺取额外道具

按A键搬动处于眩晕或昏睡状态下的敌兵，晃动其身体或不停地抱起、放下……会掉落弹药或军粮绷带等补给，难度越低掉落道具越多，难度越高掉落道具越少。注意不停搬动敌兵的话会令其加速醒来，尸体不作此论。

3 战术装弹

为避免在激烈的战斗中更换弹夹所造成的无法行动的状态，建议在弹夹内还剩几发子弹的时候快速轻按R键2下即可完成战术装弹，进行战术装弹的时候不会造成行动硬直，可灵活应变，减少伤害。

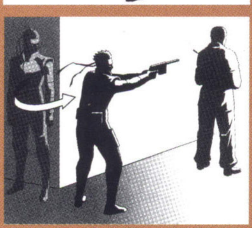
4 肉盾

在战斗中勒住一名敌兵的脖子，使其朝向敌兵集中处，可以让其他敌兵投鼠忌器不敢射击，保持这种状态，拖着该敌兵走到安全场所，再解决掉他即可逃之夭夭……

5 跑动射击

装备手枪、半自动步枪时，按A键瞄准后再按B键即可同时使用方向键边跑动边射击，令战斗的机动性更强，更灵活。

6 转身射击



在墙拐角的地方贴墙并进入贴墙视角后，装备枪并按A键即可快速从墙角转身出来并且瞄准，手榴弹系的武器也可以在偷窥状态下进行投掷。

7 最高难度动作

悬挂在平台边缘时，如果下方一定高度内还有另一层平台，可以先按X键松手，待落到下层边缘附近时抓住时机按Y键即可扒住下层平台的边缘。

视角解析

1 俯瞰视角

从SNAKE头顶正上方俯瞰的视角，比普通视角的位置稍稍靠上。

2 贴墙视角

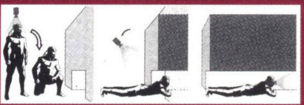
贴墙并移动到墙角位置时转入贴墙视角，可从正面看到SNAKE全身，一般贴墙时不会转入贴墙视角，多为普通或俯瞰视角。

3 主观视角

即第一人称视角，从外部观察转入SNAKE视野，可进行精确射击。用方向键可控制视野转动，单独按L/R键会向左或右踏出一步，同时按下LR键则做踮脚尖的动作。主观视角时不可移动。可在OPTIONS中将方向键设置为反转观察，按上看下，按下看上。

4 管道视角

以匍匐状态进入管道或桌子下等处时，视角自动转换为SNAKE视角，但可移动。若要观察周围环境则需要按Z键进入主观视角，此时不可移动。



最强对比 PS 版完美“双蛇”攻略

阿拉斯加——白令海

冰冷黑暗的海底，俄亥俄级核潜艇，特别任务执行中。

罗伊·坎贝尔(ROY CAMPBELL)上校语气凝重，对 SNAKE 说道：“联邦设立在阿拉斯加福克斯群岛中影子摩西岛上的核武器研究设施遭到了由‘猎狐犬’成员所领导的次世代武装力量的劫持，他们要求政府交出 BIG BOSS 的遗体，并说如果在 24 小时之内不满足他们的要求将释放核武器。你有两个任务目标：其一，你需要救出 DARPA 局长唐纳德·安德森 (DONALD ANDERSON)和 ARMSTECH 的总裁肯尼斯·贝克(KENNETH BAKER)，他们被对方虏为人质。其二，你必须调查恐怖份子是否有能力进行核打击，如果有，制止他们。”

“如何潜入？”

“先乘潜艇到达核武研究设施附近，再发射一艘单人 SDV(蛙人潜送器)，尽可能接近目的地后，你需要脱离 SDV，游泳潜入。敌人是高科技武装部队‘猎狐犬’，你从前效力的部队，同时也是我指挥的部队。”

“这么说他们还在运转？”

“在这次恐怖活动当中，有六名‘猎狐犬’成员参与。心理螳螂(PSYCHO MANTIS)，拥有强大的精神控制能力；狙击狼(SNIPER WOLF)，漂亮而又致命的精准射手；诱骗章鱼(DECOY OCTOPUS)，化装高手；巴尔干·乌鸦(VULCAN RAVEN)，体型巨大且会巫术；左轮·虎猫(REVOLVER OCELOT)，擅长刑讯逼供，是个可怕的枪手。最后是他们的头头，‘猎狐犬’部队首领，液体蛇(LIQUID SNAKE)。”

“是他？”

“和你分享同一个代号的男人。核武器研究设施覆盖整个岛屿，当你抵达目的地后，我会通过无线通信器给你指示。”

“还有人和我一起行动么？”

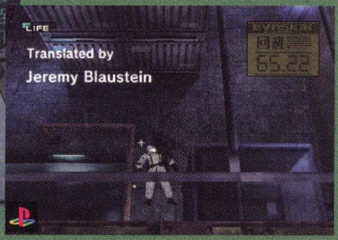
“和以前一样，这是一次单人潜入任务。”

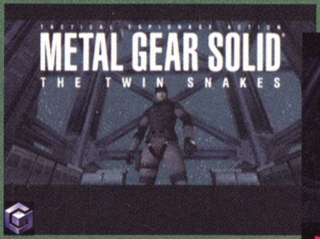
“武器和装备需要 OSP(现场获得)么？”

“对。这是一次最高机密的黑色行动，不会有任何的官方支援。”

一艘小型 SDV 从核潜艇上发射出来，SNAKE 驾驶着它穿过层层布防的水下探测系统，在靠近基地的时候脱离出来，在冰冷刺骨零下 40 多度的海水中潜泳，向目的地游去……

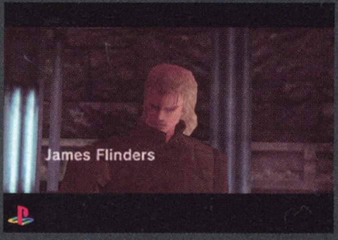
首先从左前方台阶上岸，接听坎贝尔上校的来电，测试通话完毕，获悉要从电梯前往地表。若选 EASY 难度，起始点旁边即有 M9(麻醉手枪)。台阶左侧的水下可以找到一个军粮(RATION)，最大携带数为 5 个，在水里向右走会发现一个 AP SENSR，装备后效果为随着敌兵的接近，感应逐渐增加(表现为手柄振动加强)。PS 版并无 AP SENSR。从管道或铁箱子下方爬到过道，躲过两名巡逻兵的视线，或分别把他们勒晕甚至弄死，从三个一排铁皮立柜右边的地上取得 M9(HARD 难度下，M9 在左侧立柜中)，还可从右侧找到另外两个军粮。PS 版并无 M9 的设定，也不可打开立柜。片刻后电梯便会下来，带下一名敌兵，用 M9 让他睡着，乘电梯前往地面。





Cargo Dock
货运码头

上岸处触手可及，SNAKE 并未急于寻找登陆点，在水下将岸上两名敌兵巡逻的位置看了个大概，这才慢慢露出头来，忽听一个操英国口音的男人严厉地说道：“保持警惕！他就会来这里的……我很清楚。”SNAKE 看到这个男人只穿着一件长大衣，在这极度深寒的阿拉斯加，普通人无法抵抗那种寒冷。男子一边嘱咐着巡逻兵，一边向北边的电梯走去，说道：“我先去拍死那几只讨厌的苍蝇。”言毕转身走入电梯，SNAKE 虽只看到了他的下巴和背影，但心中却涌起了一股熟悉而似曾相识的感觉。

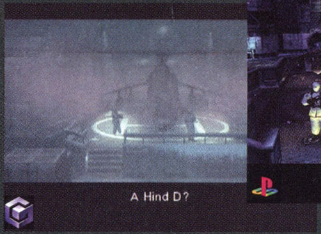


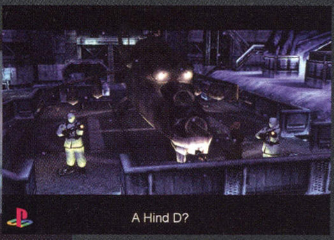
本攻略截图为 NGC 版和 PS 版对比，由于设备问题，导致 NGC 版图象较暗而 PS 版较亮，从画质上可以很容易区分两者的差别。另外本攻略的 BOSS 战打法结合了 EX 难度下的高技巧，也可以应用于其他难度。

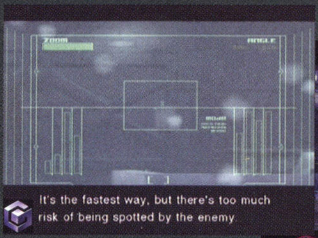
Heliport
直升机场

SNAKE 在电梯内脱掉了潜水服，与此同时，长衣男子液体蛇也准备进入即将起飞的米-24 雌鹿式武装直升机(HIND D)。SNAKE 藏身于铁箱后，向上校汇报当前情况，直美问及 SNAKE 身上的潜入作战服感觉如何，SNAKE 说只是稍微有点活动不便。关于这架雌鹿，SNAKE 和上校都不明白为何这里会出现俄国的武装直升机。

距离恐怖分子的最后通牒只剩不到 18 小时，时间紧迫。负责通信的美玲(MEI LING)加入对话，为 SNAKE 讲解雷达的识别方法，之后可以 140.96 这个频率找她存盘。通过 SNAKE 的观察，上校建议从西北有士兵站立把守的通风口或是从东侧楼梯上到二层的通风口进入，随后开始行动。



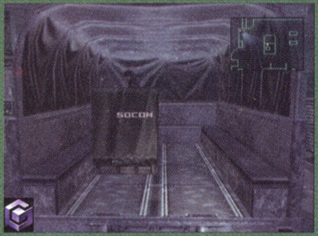


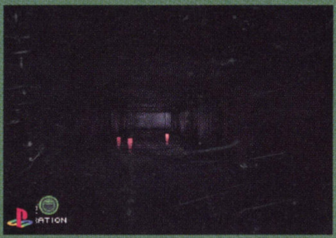


FROM MEI LING:It is the strong swimmer who most often drowns..

由于正在下大雪，所以在雪中留下的脚印会被敌兵发现，不过一段时间后脚印便会被大雪覆盖。如果被发现也不要紧，绕到他背后“FREEZE”即可。停机坪的中央有 CHAFF.G（电子干扰手雷），但被对面的两盏探照灯交叉监视，可以趁光柱交错的瞬间跑过去拿，也可用主观视角以 M9 射碎探照灯后轻松获得。从停机坪前的卡车内可以找到 SOCOM 手枪，PS 版也是相同的位置。注意未加装消音器的 SOCOM 声音较大，如果用它来射击探照灯或敌兵容易进入危险模式。

停机坪西侧的房间内有监视摄像头，注意可从下方贴墙躲过，从立柜内找到弹药及 STUN.G（闪光强音弹）。左侧通风口的上面和右侧楼梯口上面均有监视器，尽量贴墙走即可。注意在这个区域呆时间过长的话，军粮会冻住（FROZEN 字样），暂时无法食用，只能装备在身上，10 秒钟左右即可解冻。建议从二层的通风口进入，则进入后可节省部分时间，如果从下面的通风口进入右拐，会在里面遇到三只阿拉斯加大老鼠，同时收到 MASTER 的通信——跟着老鼠走，还会通过一段灌满水的管道，连打 Y 键可以屏气，减少氧气消耗。PS 版此处完全相同。

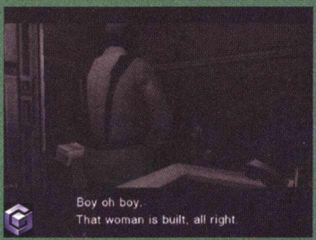




Tank Hanger
战车格纳库

从二层通风口进入，行进时可从栅栏里看到坦克库内两名敌兵在交谈，得知 DARPA 局长就被关在二楼的牢房里，而且还捉住了一个女人，另有一个穿着隐形迷彩的入侵者，已经干掉了三名士兵。从管道爬出，沿梯子到达战车格纳库二楼，躲过右侧的监视器，从敞开的房间内得到红外成像仪（THERM.G）。二楼过道多铁地板，跑过时当当作响，会引起下方敌兵注意，轻推摇杆走过即可避免。PS 版此处道具位置相同，但不会惊动敌兵。若从一楼通风口走，到出口时注意观察走过的敌兵，别被逮个正着，同样可以去二楼取 THERM.G。躲过监视器下楼，也可从围栏边悬挂落下，在一楼收集弹药补给后乘电梯前往 B1（按 Y 键呼叫电梯）。

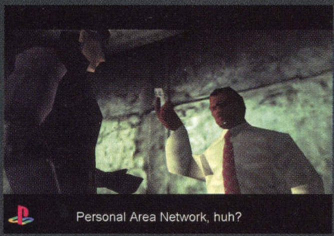
Holding Cells
独房



到达后靠近电梯右侧墙壁可以看到被关押的 DARPA 局长唐纳德·安德森，因为没有门卡而无法进入任何有电子锁的门，需从尽头处的梯子爬入通风管道。进入管道前行不远左拐，可通过栅栏看到下方的厕所，一个士兵（大名鼎鼎的强尼·佐佐木‘JOHNNY SASAKI’，除了在本作中登场之外，他还在 MGS2 中再次露面，特别爱闹肚子跑厕所，也算是出尽了风头）一边抱怨着一边来上厕所，同时提到了他们捉到的那个女人。和 PS 版不同的是，此处强尼为小便，PS 版则坐在了马桶上……

沿管道向前爬，路过第一间牢房上方时可从栅栏中窥视到下方情况，一个女兵正在里面锻炼身体，此时若离开栅栏一段距离然后反复观察（以主观视角+方向键），则女兵的锻炼方式会改变，若离开管道再进来，看到的会是另一番景象……从女兵牢房再向前爬便是关押唐纳德的地方，如果将游戏难度调整为 EXTREME，在此处方可得到 M9。

SNAKE 轻轻取下栅栏，从管道落入屋内，向唐纳德说明自己是来救他的，随后问唐纳德，恐怖分子是否有能力发射核武器，唐纳德给予肯定回答，这里并不是用来保存已拆除核弹头的地方，同时还进行着一项秘密核武器的开发——METAL GEAR REX，它可以在地球上任意一个地方发射核导弹，这些对话都被隔壁的女兵听走。二人交谈的声音被外边负责监视的强尼听到，SNAKE 急忙躲藏。继续对话，说到要启动核武器必须输入密码，只有得到唐纳德和贝克二人分别掌握的两个密码方可启动核武，而恐怖分子已经利用心理螳螂的能力将唐纳德的密码获取，说不定现在也已得到了贝克的密码。唯一阻止核武发射的方法只有通过 PAL KEY 卡，一共有三张 PAL 卡，需要尽快得到它们。PAL 卡在贝克手中，他应该被关在 B2 的某处。唐纳德将一张 LV1 的 ID 卡交给 SNAKE，并打听白宫是否已经答应了恐怖分子的要求，SNAKE 因不知情未做回答，正要再打听五角大楼的情报时，唐纳德却突然心脏病发而暴毙。



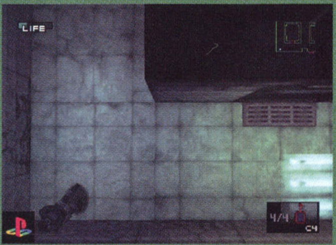
牢房外一阵小骚动过后，SNAKE 所处的牢房门被人打开，向外张望，赫然看到强尼被扒光了衣服打晕在地，而 SNAKE 也被隔壁逃出的女兵用枪指住了头……二人正对峙时，敌人的支援小队发现状况，发动攻击。

BOSS 战　支援小队

敌人以三人为一组出现，第一批敌兵必须要尽快搞定，因为女兵暂时不会帮忙，冲过去拳打脚踢或原地以主视角射击对方头部均可奏效。随后女兵用 FAMAS 机枪协助战斗，轻松许多，只需注意从外面扔进来的手雷即可，到牢房内便能躲过。

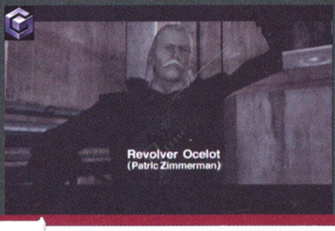
Armory
武器库

由于获得了LV1的ID卡，所有LV1级别的电子锁门均可通行无阻，先到平房下方的房间内拾取弹药，厕所内还可得到一本成人画报（BOOK）。乘电梯前往B2武器库，这里共有六个房间，且通道内设有地板陷阱，踩上去会松动掉落。本作的地板掉落后便留下坑洞，PS版则还会复原。从上排中间的LV1房间里获得数枚C4炸药，分别可以炸出武器库北墙和南墙上的几个隐蔽房间的通路（装备C4后贴墙或面对墙，按A键安装，B键引爆），这里和PS版一样，贴墙后按B键敲击，能炸开的地方会发出空洞的声音，敲普通墙的声音比较沉闷。不同的是，PS版中可炸墙壁的颜色和旁边有较大不同，而本作只是略有不同。注意，如果选择VERY HARD难度，则只能在这里电梯左侧的隐藏房间内获得M9！



从另外两间LV1的房间里分别得到弹药和手雷（GRENADE）后，从南边炸开的缺口进入，来到武器库南（Armory South），这个空间充满电磁干扰，雷达无法正常显示。向下走，这里依然需要安装C4，炸开后向右走，北侧和东侧的墙均可用C4炸开，东侧墙内有LV4和LV6的门各一扇，同时也有枪型监视器，注意不要被发现。北侧房间内隐约可见一被绑人影，SNAKE小心翼翼地走了进去……

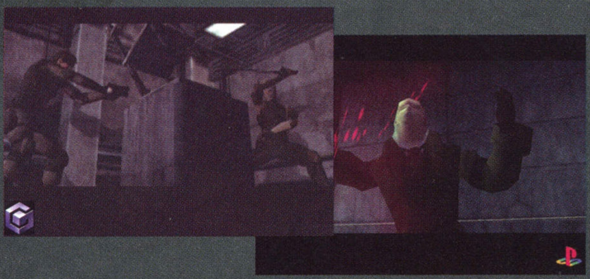
被绑在房间中央铁架子上的赫然便是ARMSTECH的总裁——肯尼斯·贝克，他身体周围还缠绕着无数条钢缆，分别与大量的C4相连，看来暂时不能轻举妄动。FOX HOUND俄罗斯籍特工左轮（REVOLVER OCELOT）登场，赏了SNAKE几发子弹，被SNAKE轻巧避过。左轮说他们老大早知道SNAKE要来，所以派他等在这里，现在要见识见识传说中的人物，拔枪，开战。



BOSS战 左轮

首先注意移动时不要碰到中央的钢缆，否则触发C4……普通战法用SOCOM即可，绕圈追打或等他上子弹停下的时候用主视角打他头。如果觉得军粮多得没地儿放，干脆和他站在一条线上用主视角互拼！EX难度打法，战斗一开始就立刻装备M9，贴在最近的铁柱后，以主视角同时探身射击的方式攻击其头部，若对方开枪，则迅速下蹲即可避过子弹的反弹，一般3~4枪命中头部即可解决他。注意可以将左轮附近的蒸汽管道打破，喷到他后可令其硬直片刻，还可以将成人画报扔在地上吸引其注意力。

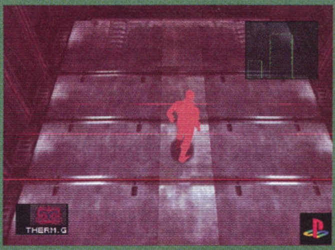
战斗结束后，左轮的右手被出现的忍者斩断，而贝克也因为忍者的攻击而受了重伤。SNAKE从贝克那里获知他已经泄露了核武密码，而能够制止核武发射的PAL卡已交给了一个女囚犯，她是一个刚加入这个部队的新兵，因不愿参与反叛行动而被关押，SNAKE开始怀疑女兵就是上校的侄女梅莉尔。贝克说她有无线通信器，但却忘了她的频率（140.15可以从游戏包装盒背面找到，说明书里也有），还说可以找他的一个职员——哈尔·埃默里奇（HAL EMMERICH），METAL GEAR REX的开发者也许会有停止核打击的方法。贝克将仅存的一张装有全部METAL GEAR资料的MO和LV2的ID卡交给SNAKE，关于那个忍者，直美医生应该更了解，随后贝克也因"心脏病"发而猝死。联络上校，说发现了梅莉尔，上校命令立刻与她联络。



Tank Hangar
战车格纳库

从房间内LV2的门离开回到武器库（PS版这里的门为LV4），进入右下角LV2的房间，从地面爬过红外线警报器（可装备THERM.G发现），获得FAMAS半自动步枪及弹药，再乘电梯回到战车格纳库一楼。本层右侧是一个LV1房间，进入后搞定敌兵，取得SOCOM的消音器，分别按L和R键装备消音器和SOCOM即可将其组合在一起。

之后通过140.15频率与梅莉尔联络，她可以帮助SNAKE打开一层LV5的大门，从那里可以前往核保存栋的B2寻找博士。在梅莉尔开门的这段时间里，可以从楼梯上到二层，进入LV1的门内获得弹药，到右上角LV2的门内取得地雷探测器（MINE.D），同时发现之前取得THERM.G的LV4门已关闭。梅莉尔打开楼下大门后便会通知SNAKE，注意里面设有红外警报器和空气开关，一旦触发红外线，闸门便会关闭且释放毒气。

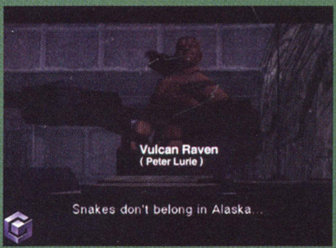


到一楼，进入大门内，装备THERM.G可以看到升降速度不同的数组红外线，可以用和PS版一样的方法，待每一条升起超过SNAKE头顶后通过，也可用SOCOM将闪绿光的红外线控制盒击破，令红外线失效而通过。

Canyon
溪谷

走出大门，来到大雪纷飞的溪谷，没走两步便接到一个陌生频率的来电，由于信号干扰，只能隐约听到对方的声音，对方自称"深喉"（DEEPTHROAT），警告SNAKE小心前方的路，那里遍布地雷（CLAYMORE），还说前面埋伏了一辆坦克。

装备地雷探测器即可看到地雷的位置，爬过去便能自动回收，再往前走些，那辆埋伏着的M1坦克就轰隆隆地开了出来，一个粗壮的浑身都是纹身的男人从里面钻了出来，他是FOX HOUND的巴尔干·乌鸦（VULCAN RAVEN）。开始作战。

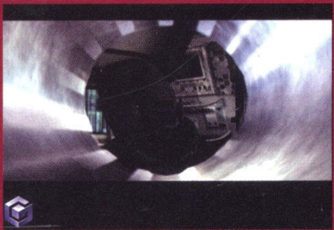


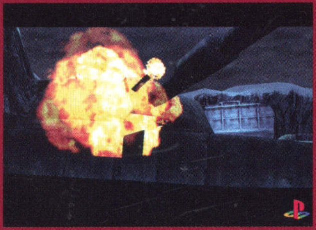
FROM MEI LING:Once the fox gets his nose in, He'll soon find a way to make his body follow.

BOSS 战 M1 坦克

在一定距离以外，M1 的主炮可谓是百发百中，因此一定要保持较近的距离，而 CHAFF.G 对主炮瞄准的干扰也可说是百试百灵。所以普通战法为：在远处使用 CHAFF.G 干扰主炮，跑步接近，向机枪兵的塔座投掷手雷，注意不要被坦克轧到就行；还可以在主炮受干扰时用 M9 从远处射击机枪兵，合适的位置为凸起的小土包上面和中间比 PS 版新增加的壕沟。用 M9 射击的话，如果一直以主视角瞄准，有时会引起敌兵警觉而缩入坦克不出，此时只要收枪或略微移动即可。EX 难度战法：依然要靠 CHAFF.G，爆炸后迅速跑到坦克必经路线上安放地雷，坦克过来后即可炸毁其履带，交替使用手雷和 STUN.G）即可搞定。

SNAKE 精准无误地将一枚手雷顺着主炮的炮管扔进了驾驶舱，爆炸过后，坦克瘫痪了，不过乌鸦却未受到丝毫伤害，在液体蛇的授意下，任由 SNAKE 将士兵身上的 LV3ID 卡拿走。



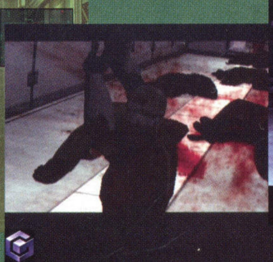


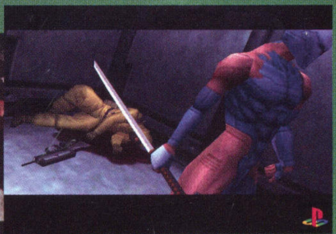
Nuke Building 1F
核保存栋 1F

上校告诉 SNAKE，这里放满了核弹头，所以绝对不能使用除 CHAFF.G 和 M9 以外的任何武器，从大门下的缝隙爬过，躲过敌兵的耳目，从左侧楼梯上到二层，乘电梯前往 B1。在电梯下方的房间里取得 NIKITA（无线遥控制导导弹发射器）及弹药，其他房间暂时无法进入，以后再来。乘电梯到 B2 层，向右贴墙可看到里面有个人，或许就是博士。向下走，房间内充满了毒气，而且地面通有高压电，神秘人物“深喉”警告 SNAKE 小心，需要将最西北角上的电力控制器摧毁方可从这条路走。装备 NIKITA，开火后控制导弹前走→右转→再右转进入西侧房间，贴近右边墙壁前行可躲过机枪，到头后从中间的门进入再右转即可看到电力控制器，一头扎上去就行了。

解除了地面高压电的威胁，可氧气却也不怎么够用了，到外面深呼吸一下再返回，沿路将几个可进入的房间都去一趟，获得一个防毒面具（GAS MASK），装备后可显著延长氧气减少的时间。把弹药补给都拿够了之后，从下方走廊右侧的门离开这个充满毒气的区域。随后 SNAKE 看到了一场惨绝人寰的大屠杀……

从走廊尽头那扇坏掉的 LV4 门进入，SNAKE 发现忍者正准备对博士下手，于是开枪阻止，却被忍者一刀将子弹劈成两半。略作交谈，博士躲到了立柜中，开始战斗！

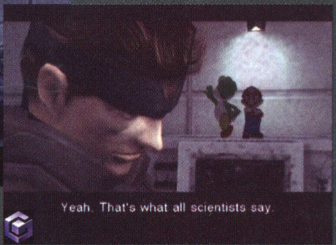




BOSS 战 机械忍者

鉴于之前所看到的景象，明白子弹对忍者无效，干脆放弃使用武器，直接用拳脚进行攻击。忍者的最初形态还拿着刀，但几乎不用，只是以极快的速度绕着 SNAKE 翻来滚去，同时出拳出脚，还会凌空跃起并踩踏，注意跑动躲避，趁他停步不动的时机抓紧连续出拳。打倒他两次之后，忍者看到 SNAKE 并不用武器，也收起了刀，正式和 SNAKE 对决起来，保持移动，不要被他的空翻踢中，看准机会出拳即可。将他的晕槽减少到一定程度之后，忍者觉得可能有点吃亏，开始使用隐形迷彩，由于他躲藏的地点相对固定，再加上即使是隐形迷彩也会有扭曲的光线通过而留下的人形轮廓，所以还是很容易找到并给他一拳的。如果还是觉得不好找到，干脆装备上 THERM.G，那么他一下子就原形毕露了。

到最后大约还剩五分之一晕槽的时候，忍者开始发飙，用瞬间移动不断接近 SNAKE，此时可以原地不动，待他出现在身边时再朝相反的方向跑开，等他出拳后再跑回来狂殴，很容易就搞定了。PS 版的忍者到最后还剩一丝体力的时候全身包裹着闪电，威力极大，必须要等到闪电范围收缩的时候才能攻击一下。EX 难度打法：略微有点“无赖”，使用 CHAFF.G 可以令其动弹不得，此时上前连续攻击，对方根本不会还手。注意忍者受到攻击后会蹲下，这时攻击无效，如果等他站起来再扔雷显然有点晚，最佳时机是他蹲下 3 秒钟左右之际，扔出第 2 枚电子干扰手雷，那么他刚站起来便又被定在了原地……如此反复，完全可以做到不减血原地 K.O.忍者！



通过忍者在战斗中不断提及的一些话，SNAKE 开始怀疑眼前这个人的身份，难道这个家伙就是自己在桑基巴尔（ZANZIBAR）岛杀掉的灰狐（GRAY FOX）？灰狐离去后，SNAKE 接通了上校，问直美究竟是怎么回事。直美说那的确是灰狐，他并没有死，被她的前任克拉克博士（DR. CLARK）用作基因治疗的试验品……

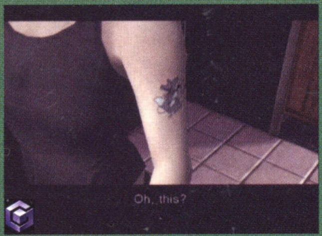
SNAKE 把哈尔博士从立柜里叫了出来，哈尔的腿一瘸一拐的，似乎受了伤。SNAKE 询问了很多有关 METAL GEAR 的情况，得知其最早被设计为可移动型战区导弹防御（TMD）武器，应该是用来拦截核导弹的，单纯的防御武器。哈尔则完全不知情，不敢相信 METAL GEAR REX 是用来发射核导弹的武器。哈尔感慨命运弄人，埃默里奇家族三代都被核武器所诅咒……

SNAKE 让哈尔找个地方躲藏起来，哈尔幸得有一件隐形迷彩，不被发现应该不成问题。之后哈尔把 LV4 的 ID 卡交给 SNAKE，SNAKE 突然对哈尔好了起来，这令哈尔非常不解，SNAKE 解释说之前救的两个人在接触过自己之后都离奇死亡，所以怕哈尔也出事。哈尔让 SNAKE 叫自己奥塔康（OTACON），说自己对这个岛的任何地方和 REX 都异常熟悉，如果有需要可以通过 141.12 这个频率来找他，随后便走了。

既然获得了 LV4 的 ID 卡，现在就可以去之前进不去的房间了，首先到毒气室的 LV4 房间内取得夜视仪（N.V.G），然后乘电梯前往 B1 层。

Nuke Building B1
核保存栋 B1

建议先把左边男厕内上厕所的那位搞定，然后再进下方大房间，观察两名士兵的走路姿势，如果腰较细且来回摆胯走猫步的便是梅莉尔所扮。如果看不出也无所谓，用 M9 让他们统统睡着，再挨个搬起来抖一抖，会掉出强尼·佐佐木狗牌的那个便是正主儿了，而且她很快就会醒来，发现 SNAKE 后，一溜烟地跑向房间外右边的女厕，如果你动作够快，在 3 秒内跟着她到达最里面的坑位……如果嫌以上方法都麻烦的话，那么就只有在女厕门口静静等待梅莉尔自己过来。

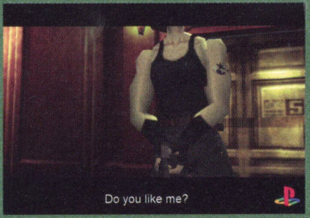


在女厕内做短暂交谈，梅莉尔说她加入部队的时候，被他们进行了心理治疗，从而消除了对男人的兴趣。她的左臂上有一个 FOX HOUND 的标志，梅莉尔说那是个喷涂式纹身，不是真的，当 SNAKE 和他叔叔坎贝尔上校还在组织里的时候，她非常喜欢 FOX HOUND。在探讨了有关战争、英雄和生命存在的价值等问题后，梅莉尔换掉了小兵服装，准备和 SNAKE 一起去北部的地下基地寻找 METAL GEAR，并把 PAL 卡交给 SNAKE。但 SNAKE 觉得她会拖他后腿，梅莉尔决绝地说，如果她拖了他的后腿，就让 SNAKE 开枪杀了自己。梅莉尔说她不敢正视自己，害怕为自己的命运做出决定，但现在她不想再这样下去了，她想知道自己生存的意义。最后，梅莉尔将 LV5 的 ID 卡给了 SNAKE，

从女厕走出，整个楼道静得令人发慌，而且还似乎从脑海中回响起奇怪的音乐。再到下方的大房间里搜刮一番，此时如果用 M9 射击梅莉尔然后再搬动她的身体则可以获得她的狗牌！或者当非常靠近梅莉尔的时候用主视角观察她的胸部，她会做出非常害羞的表现……

前往走廊尽头的所长室，在进入之前，梅莉尔因头痛而委顿在地，随后走路变得踉踉跄跄，像喝醉了酒。她的语调变得非常奇怪……进入所长室，里面的装修相当奢华，陈设也透着古朴的味道，转了两圈，梅莉尔突然紧抱住 SNAKE，一个劲地问他是否喜欢自己，SNAKE 对这突如其来的转变一时不知如何应对。想起梅莉尔说过的话，看来一定有人在暗中捣鬼，正琢磨间梅莉尔突然拔出自己的沙漠之鹰对准了 SNAKE，同时从她的背后出现了那个面具男的诡异身影，他也穿着隐形迷彩。

以最快的速度将梅莉尔摔投出去，连续数次即可让她眩晕，从而不会对 SNAKE 造成伤害。面具男原来是 FOX HOUND 的心理螳螂，他拥有强大的读心术以及心理控制能力（首先会读取记忆卡里的游戏内容，还玩了把控制手柄振动的把戏），发动一道火焰笼罩 SNAKE 全身，这些不过都是幻觉，SNAKE 凭借强大的精神力和意志力挣脱了螳螂的束缚，开始战斗！



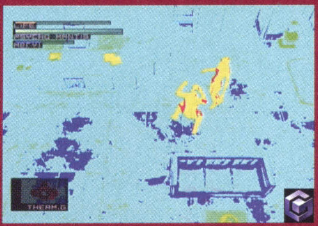
BOSS 战　心理螳螂

由于具备读心术能力，所以 SNAKE 的每一步行动均被螳螂先行识破，故在战斗的初级阶段无法碰到螳螂一根汗毛。唯一的破解方法便是在屏幕变成无信号的状态时将手柄从 1 号接口拔下再插到 4 号接口上，理论上来讲按照流程是需要从 2 号到 3 号再到 4 号的，可为了节省战斗时间，只需直接插 4 号即可（PS 版是把手柄从 1 号插到 2 号）。此后无论何种攻击均可命中螳螂，建议使用 M9 射其头部，注意瞄准时间不能过长，否则依然会被识破而暂时无法行动（屏幕变黑白），这时只要退出主视角再进入即可。

还有需要注意的是，螳螂会控制房间内的各种家具和装饰品来攻击，大部分都可以通过趴在地上来躲过，但其能量球攻击却是锁定目标的，只能绕开。当螳螂的晕槽减少至一定程度后，他又会操纵梅莉尔攻击 SNAKE 或是准备自杀，此时动作一定要敏捷，万不可被打中或令梅莉尔自杀，用摔投或 M9 使她再度昏晕，注意这中间螳螂会不停捣乱，释放能量球袭击。

最后阶段，螳螂开始瞬间移动，同时释放能量球，无从捉摸的话可以装备 THERM.G，很轻松就能发现他的所在，在他发能量球之前给他一拳，周旋数回合便能击败他。

EX 难度打法：战斗开始之前就装备好 THERM.G。战斗一开始，先把手柄换到 4 号接口上，立刻向画面右方跑，用 SOCOM 把桌子上的两个淡黄色花瓶击破，之后立即跑向画面左边的雕像处（这个位置是螳螂进攻的相对死角），在雕像下面用 FAMAS 点射的方式攻击螳螂。差不多当 HP 还剩一半时，梅莉尔就会醒来，迂回跑过去将她弄晕，之后就可以用拳脚来解决螳螂了。要点是跟上他的移动，在他出手前先攻击，他一中招就会逃跑，接下来的战斗也就相对简单了。



干掉了心理螳螂，向上校汇报，梅莉尔安全，直美却对 SNAKE 的本性提出了质疑……螳螂临终前天良发现，向 SNAKE 吐露心声，原来他有着悲惨的童年，从小就被视为异类。他告诉 SNAKE 可以从书柜后的暗门前往通信塔，螳螂最后的要求是让 SNAKE 帮他戴上面具，同时用最后一口气为 SNAKE 打开暗门。

Caves-Underground Passage
洞窟~地下通路

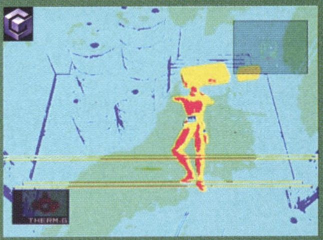
搬动螳螂的尸体便会得到他的狗牌，随后和梅莉尔一起从书柜后的秘道离开。外面的世界依然飘着雪，远远地传来几声凄厉的狼嚎，令人不寒而栗，SNAKE 说这不是狼，是狼狗，半狼半爱斯基摩犬的产物，而他则有驯狗的爱好，是个赶狗拉雪橇的人（阿拉斯加人？MUSHER）。梅莉尔让 SNAKE 跟自己走，因为她很熟悉这里，从左边低矮的洞口爬入，看到雪地中的一只狼狗，可以不理它迅速跑入洞窟内，也可以用 M9 让它小睡片刻，不过这种对人类有特效的麻醉弹对它只是略起作用，很快便能醒来。

洞窟内有几个洞口可以爬入，如果看不清或不知道位置则可以装备夜视仪然后用主视角观察，从洞窟右下方的洞口爬过，看到梅莉尔已经在一扇大门前等待，旁边还蹲着几只狼狗摇头摆尾好不得意（这里有一个从 PS 版

继承过来的小秘密：给梅莉尔一拳然后迅速装备箱子，梅莉尔会指挥小狗在箱子上撒尿，之后再经过这个洞窟时，只要装备上这个箱子便不会受到狼狗的攻击了）。

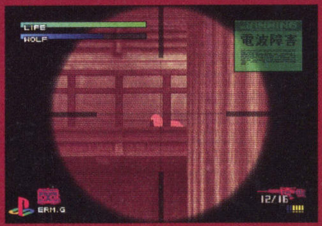
进入大门，来到地下通路，梅莉尔说门口的这片区域遍布地雷，由她来带路就能走过去，然后轻轻巧巧从地雷丛中穿过，留下一串脚印。跟着她的脚印走到安全之处（不按照脚印走的话，可以用 THERM.G 观察地雷的位置走，也可以直接爬过去，如果被炸到，梅莉尔会嘲笑 SNAKE，那动作……），埋伏在远处的狙击手将梅莉尔射伤。对方是 FOX HOUND 当中最强的射手——狙击狼（SNIPER WOLF）。从现在这个位置无法和她对抗，只有先设法找到一把狙击枪才行。

返回武器库，爬过红外线报警器（PS 版这里的报警器比本作复杂得多，很狭窄，一不小心就会触动）得到 PSG-1（狙击步枪），到核保存栋 B1 取得 PSG1-T（麻醉狙击步枪），回到地下通路。不料梅莉尔却不见了踪影，空余一地鲜血，对面狙击狼的瞄准器处处紧跟 SNAKE，不要犹豫，立刻装备 PSG-1，和她对狙！



BOSS 战　狙击狼

本战基本上没什么难度，主要考验的是操作，被击中时要灵活运用 L/R 键的压感功能快速切换武器。如果觉得狼的位置不好找就装备 THERM.G 来看，手抖得厉害就吃一粒镇静剂（PENTAZEM）然后再射击。注意此战最好使用 PSG-1，比 PSG1-T 的效果更明显，如果打头的话可以更快地取得胜利。EX 难度下，除了狼的瞄准速度和次数加强了之外，其他没变化，只需在她出手之前攻击到她即可。

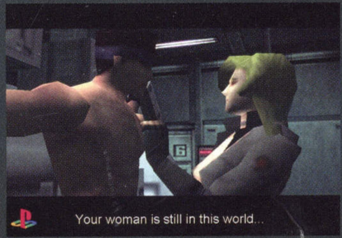


Holding Cells
独房

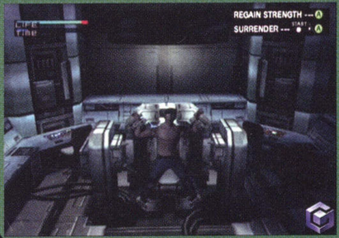
击败狙击狼后，SNAKE 准备前往通信塔，不料却在塔下门口遭到敌兵的伏击，虽然轻松制服了他们，可却被狙击狼在相当近的距离瞄准，SNAKE 终于束手就擒。

醒来后 SNAKE 发现被捕，同时见到了液体蛇。液体蛇称 SNAKE 为“兄弟”，还说二人都是幸存下来的“BIG BOSS”之子。随后液体蛇接到了乌鸦的来电，说美国政府未答应要求，于是液体蛇便吩咐守候在旁的狙击狼和左轮，10 小时后按计划发射第一枚核导弹。

液体蛇准备离开，把左轮留下来对付 SNAKE，而狙击狼则没有兴趣看 SNAKE 受刑……从液体蛇和左轮的谈话中可以得知，他们似乎也在这里对 DARPA 局长做过些什么，而且好像导致了他的死亡。液体蛇说忍者已经杀掉了 12 个人，现在还躲在某处。螳螂死了，他们还要从 SNAKE 身上查出贝克和章鱼的死因，由擅长审问的左轮负责逼供。狙击狼告诉 SNAKE 梅莉尔还活着，然后离开。



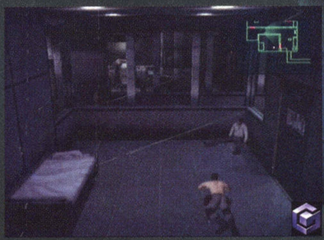
开始接受左轮的高压电刑，注意这里是关系到本作两大结局的最重要分支，继承了 PS 版的特点，如果一直选择坚持，在通电的时候连打 A 键恢复体力，那么在最后将与梅莉尔一起逃走，通关后获得“无限弹药头带（BANDANA）”；如果在开始就选择放弃，在通电时按 START+A 键投降，则最后与奥塔康一起逃走，通关后获得“隐形迷彩（STEALTH）”。这里选择坚持通过电刑并最终将与梅莉尔逃走的路线，和博士逃走的结局将在最后做说明。受电刑时死亡将无法 CONTINUE，所以请提前存盘，避免浪费游戏时间。



经过一次电刑之后，虚弱的 SNAKE 被架往牢房，惊异地发现 DARPA 局长唐纳德·安德森的尸体，上面爬满了蛆虫，已经开始腐烂。和上校、直美通话，质问上校到底对于 METAL GEAR 的计划了解多少，上校只说不知道细节。看唐纳德的尸体，应该已经死了好几天的样子，可就 SNAKE 所经历的来看，局长应该刚死了几个小时，直美也不清楚为什么会这样。

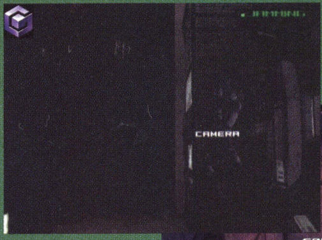
第二次电刑之前，左轮向 SNAKE 说明了自己出身于俄罗斯格鲁乌(GRU)组织，同时抱怨祖国正处于内忧外患之中，需要重新建立一种国家秩序……再次感受高压电的滋味后，SNAKE 又被带回了牢房。和直美聊天时谈到各自的家人，SNAKE 说自己只有一个勉强可称得上是父亲的人——BIG BOSS，而且自己亲手杀掉了他，直美说自己也没有家人，只有一个没有血缘关系的大哥一直照顾自己。SNAKE 除了上校之外，也只有另一个人可算得上是“朋友”了，那人便是灰狐，不过也死在了 SNAKE 手上。直美说自己进行遗传基因的研究就是为了知道自己的真实身份以及父母究竟是谁。

通话完毕，SNAKE 注意到门外守卫的士兵开始闹肚子，急急忙忙向厕所跑去，又是强尼·佐佐木。很快，奥塔康的声音在牢房门口响起，原来他穿着隐形迷彩潜入了这里，虽然没有搞到牢房的钥匙，但他还是拿出了两样比较有用的东西——番茄酱(KETCHUP)和狙击狼的手帕(HANDKER)，另外还有 LV6 的 ID 卡，不过奥塔康因为胆小而不愿去帮 SNAKE 找牢房钥匙，SNAKE 只能自己想办法了。



这里和 PS 版完全一样，需要趴在地上使用番茄酱，从外面看起来就像死了一样，可以吸引刚从厕所出来的强尼的目光，等他开门进来并到身边的时候，爬起来三拳两脚将他再度打晕即可离开。从上方的审讯室内获得全身的装备，注意里面隐藏有一枚时限为 3 分钟的定时炸弹（TIME.B），需要尽快把它扔掉，按 L 键在装备品菜单中选到其上，按 A 键把它扔掉。如果装死之法失败就只有干等灰狐来救了，他会踢飞强尼、斩开牢房大门，这样的话取回装备时所有道具和弹药全满。

从走廊右侧的门走出，发现身处之前关押唐纳德和梅莉尔的牢房，而且走廊里也安装了枪型监视器。首先去 B2 武器库南，到 LV6 房间内从铁丝网下方爬过找到照相机（CAMERA）。然后到核保存栋 B2 的毒气室中 LV6 的房间内取得防弹衣（B.ARMOR），到 B1 办公室内取得感冒药（MEDICINE），之后经所长室过洞窟返回地下通路。途中过洞窟时可装备狙击狼的手帕，这样所有的狼狗都会非常友好。



Communication Tower A

通信 A 栋

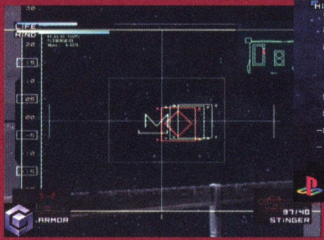
面对梅莉尔的血迹，SNAKE 思绪起伏，感觉自己对不起上校。从之前被捕的门处进入，系统提示换盘，出字的时候把 DISK 2 放入 NGC 主机。和 PS 版相比，换盘点提前不少，原来的换盘点设在第二次打完狙击狼后进入熔矿炉时。

沿漆黑的走廊前行，进门之际一时大意，SNAKE 触动了红外报警器，立刻涌出大批的敌兵，记得先把地上的重要道具——绳子（ROPE）拿上。出门沿楼梯一直向上爬，打倒途中出现的敌兵，比较省力的办法是扔闪光雷，隔一段时间扔一个，还有就是边跑边摔投敌兵。爬到一定高度之后，看到了连接 A、B 塔的一道 LV6 门，可说什么也打不开，奥塔康说可能是从外面被冻住了，只有从屋顶才能到达 B 塔。

BOSS 战　雌鹿

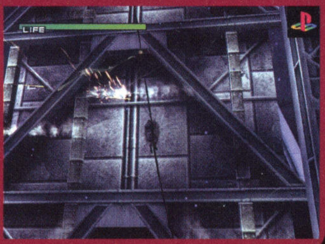
在 NORMAL 难度下，雌鹿还算好对付，一般只需站在右下角的高台上即可获得较大的攻击范围。装备毒刺，等雌鹿出现在视野中一段时间后即可自动锁定（瞄准镜变红框），在它飞走前发射便会命中。有一个较为简单的发炮方法，就是先大概瞄准，立即发射，然后用瞄准镜去套雌鹿，在击中前能够锁定也可命中。此法在后面对 METAL GEAR 战也管用。当听到液体蛇高喊："Eat this！"的时候，他会立刻发射导弹，万不可在原地停留。如此反复射击即可搞定。注意在最后把雌鹿打到没血的状态时，液体蛇还会再发射一次导弹，目标是中间的油罐，最好跑到左下角躲避。

EX 难度战法：由于即使是机枪的攻击对 SNAKE 也会造成巨大的伤害，因此本战之前尽量节省军粮也是非常必要的。战斗开始后，尽量以中间的油罐为中心环绕着来打，这样还可减少些被击中的机会。听声辨位在此役中是一项及关键的技术，一定要根据液体蛇的声音来判断其即将出现的位置，然后再看雷达上雌鹿的方位，向反方向跑，躲过机枪子弹后即可装备毒刺进行攻击。之后不管是否打中都要离开原地。



BOSS 战　蹦极

上到屋顶，液体蛇驾驶雌鹿前来阻挡。在栏杆装备之前从楼下取得的绳子，下到通信塔 A 座的侧面，利用绳子摆荡并向下滑，上校告诉 SNAKE 操作的方法：按 A 键蹬墙，同时按左摇杆或十字键的↓，按住 B 键可以慢慢在墙上行走。躲开喷出的蒸汽和液体蛇的机枪扫射，SNAKE 一路滑到底，停在了之前从里面打不开的 LV6 门前。另外还可以用悬挂——松手——抓住边缘的办法来落到下层，注意之前如果没让握力槽升过级的话，这样做可有点危险。PS 版此处只能用绳子过。用 C4 炸弹可以将门上的冰炸开，但现在用不着回去。直接沿通道向前走，被敌人一通乱扫打退回来，对方有三名机枪手把守着对面的路口，只能用 PSG-1 或是 NIKITA 将三人打倒。



战斗结束，原路跑回电梯处，准备乘电梯前往底层。站上电梯后却响起了超载的警报，抱着一丝疑问按动了 1 楼的按钮。奥塔康突然来电，说他发现自己实验室里原本剩下的 4 件隐形迷彩全部失踪，而且按照电梯的额定载重量来说，最多只能容下 5 个人同时乘坐，所以……除了 SNAKE，另外还有 4 名敌兵埋伏在电梯上！SNAKE 立刻将 THERM.G 装备上，四名士兵无所遁形，没几下便被 SNAKE 统统搞定，电梯启动，向 1 楼降下。

Communication Tower B

通信 B 栋

沿路向前跑，要拐弯时液体蛇再度出现，继续用机枪狂扫 SNAKE，小心不要被击中，一直跑入门内，找到毒刺地对空导弹发射器（STINGER）和弹药，从下方的门离开，躲过或干掉枪型监视器，进入通信塔 B 座。在这层看到一部有反应但却不能运转的电梯，上楼的路被箱子阻挡，无法通过，而向下走却发现了楼梯的断层。

在奥塔康的帮助下，SNAKE 方可上楼，由奥塔康来解决电梯问题。沿楼梯一路上行，分别干掉隔层就有的 1、2、3、4 个枪型监视器，注意收集毒刺的弹药，再爬一段梯子，到达顶层。

Snow Field

雪原

BOSS 战　狙击狼

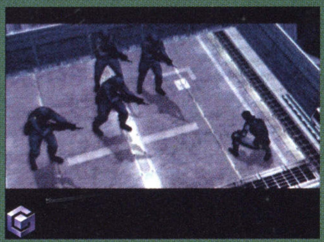
经过道从北边的门走出，小心过道内的枪型监视器。刚来到雪原之上，SNAKE 便受到了莫名的攻击，根据奥塔康所说，应该是狙击狼埋伏在对面，于是展开第二次对狙。

此役随意性较大，可选用各式远程攻击武器来对付狙击狼，正统首选 PSG-1，NIKITA 和毒刺次之（似乎有点心狠手辣？），如果暂时无法找到她在哪儿，既可以使用 THERM.G，也可以直接用毒刺的定位跟踪瞄准器来寻找。在 EX 难度下，狙击狼会变得更快更准更狠，所以一定要先于她瞄准并开枪，其他就没什么了。

胜利后来到奄奄一息的狙击狼面前，她的肺已被射穿，不停地咳出鲜血。作为一名战士，她要求 SNAKE 爽快点结束她的生命，这时奥塔康也来了，向狙击狼表达了自己的爱意，狼让他把自己心爱的大枪拿过来，然后让 SNAKE 结束自己的生命。

FROM MEI LING:Nought´s had, all´s spent,
Where our desire is got without content.

Blast Furnace
熔矿炉



搬动狼的尸体可以得到她的狗牌,然后在雪原周边的房间内收集一下弹药,小心某些房间内的地雷和枪型监视器。随后从北面的一间房进入,沿楼梯向下走,来到熔矿炉。这里有两名敌兵巡逻,而且通路多为铁板,走路时要小心,别发出声音。

向左走,到头后看到前面有一条移动吊臂,和 PS 版一样,可以选择贴墙走,吊臂靠近时停住蹲下,移走时再接着走,比较简单的方法是用毒刺或 NIKITA 把它轰掉,然后直接贴墙走过即可。沿楼梯下到一层,进入北边的门,乘坐大型货运电梯(在控制台前按 Y 键,注意四周可找到弹药)前往地下基地。

刚走不久,四名机枪兵从天而降,向 SNAKE 射出密如雨点般的子弹,一场恶斗在所难免,此战可以好好利用一下“人肉盾牌”,勒住一名士兵的脖子挡在自己身前,让他们自相残杀去吧!解决了这伙人之后,电梯停在了中间一层,需要去乘第二部继续向下,和 PS 版不同的是,本作在通往电梯的路线上取消了地雷的设定,而 PS 版此处是布有地雷的,装备 THERM.G 可以看到。

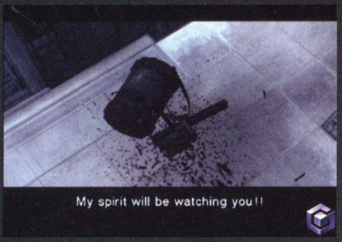
乘第二部电梯继续向下,沿途有大量乌鸦在头顶盘旋号叫,SNAKE 接到米勒教官的来电,说直美有问题。SNAKE 很怀疑这个情报的真实性,不过灰狐的出现以及唐纳德和贝克的离奇死亡的确非常蹊跷,米勒说再去深入调查一下,有情报便会通知。电梯停下后,进入冷库,与守候多时的黑铁塔——巴尔干·乌鸦对决。

BOSS 战　巴尔干·乌鸦

最简单的方法是用毒刺导弹面对他轰击或用手枪、机枪射他头部,只要补给充足,很快就能结束战斗。但也有不硬拼的办法,比如用 NIKITA,拐着弯地从他侧面或背后攻击;在他必经之路上放置地雷或 C4;用闪光弹 STUN.G 令其晕槽减少,再配合 M9……方法很多,注意他在损失一定 HP 之后移动速度会变快。EX 难度下可以只用闪光弹,战斗开始时向下方跑,往他正在走的路上扔一枚闪光弹,随后立刻向上跑,在货箱的第二个十字路口再扔一枚,前往最右上角等他,之后注意其行动规律,只需在他的必经之路上扔闪光弹就能搞定。

战败的乌鸦并未有丝毫怨恨,认为自己的灵魂和肉体将变成乌鸦,回归自己的祖国,不过在此之前,他将一直监视 SNAKE。乌鸦将 LV7 的 ID 卡交给 SNAKE,同时透露和 SNAKE 见面的那个 DARPA 局长其实是由 FOX HOUND 成员化装大师章鱼所扮,连血液都和局长对调了,随后乌鸦被啄食干净。注:到乌鸦留下的巴尔干机枪处可以得到他的狗牌。

米勒来电,说他调查过直美的资料,现在的这个直美并不是真正的直美。上校也加入了对话,不过好像还在隐瞒着什么,米勒让上校逮捕直美,否则会影响行动,上校却说如果缺少直美,这次任务将无法完成。



Underground Base
地下基地

从冷冻库北门走出,到达地下仓库北,经过一条有两个陷坑的通路,对付两名士兵和两台枪型监视器后,从对面的门离开(注意 PS 版此处有无数的枪型监视器,对,无数,只能用 CHAFF.G 通过)。进入地下基地,走过不算长的通道,终于见到了 METAL GEAR REX 的真面目。准备从右侧的梯子爬到上边时,接到奥塔康的来电,他监听到敌人似乎已经准备好了 METAL GEAR,好像他们已经把 PAL 密码输入完毕,目前唯一能阻止 METAL GEAR 的就只有使用 PAL 卡了,不过手上只有三张中的一张,所以一定有什么使用方法。奥塔康准备破解贝克的私人绝密文件以获得相关信息,SNAKE 则去控制台调查。

连续爬两层梯子,SNAKE 从 METAL GEAR 的后部绕了过去,奥塔康再度来电,虽然没找到关于解除 METAL GEAR 的方法,可他发现了 METAL GEAR 是通过电磁线性枪来发射核弹头的,且不需要燃料,不受地形和环境的制约。最可怕的是,它发射的是隐形核弹。来到控制室门前,躲在一旁听液体蛇和左轮交谈,他们说密码已输入完毕,随时可以发射。他们的要求提升为 BIG BOSS 的 DNA 和一亿美元,用这笔钱可以治疗基因士兵,同时他们还向政府索取 FOXDIE 的疫苗,正是 FOXDIE 病毒导致了章鱼和贝克的死,看来这病毒对岁数大的人影响较快,螳螂没有被感染可能是戴着面具的缘故。狙击狼也没有被感染,也许是她经常服用镇静剂的结果。

提到另一位俄罗斯军官——格鲁哥维奇(GURLUKOVICH)上校时,左轮说上校对 METAL GEAR 的性能还有疑问,需要等发射实验结束后再和他们合作,俄罗斯要想夺回军事大国的地位,必须要依靠核武器。液体蛇的梦想则是征服世界,实现 BIG BOSS 的梦想,把这里变成“天外天国(OUTER HEAVEN)”。二人交谈中泄露了关于输入密码的秘密,他们已经完成了密码的输入,不过如果再输入一次就可以制止导弹发射,而且梅莉尔还活着,液体蛇想用她来引诱 SNAKE 上钩。奥塔康发现了贝克的顶级机密文件,获悉破解密码的方法,就是在已输入密码的情况下将三张 PAL 卡分别插入相应的计算机,且只能用一次,若 METAL GEAR 处于未激活的状态下,插入 PAL 卡就相当于跳过密码直接启动它。奥塔康还说 SNAKE 已经得到了三张 PAL 卡,它们实际上是一体的。PAL 卡由形状记忆合金制成,在不同的温度下会变成不同的形状,在控制室内有三台控制终端,从左至右分别对应室温、低温、高温三种情况下的 PAL 卡,只需让卡在相应温度下变形然后输入终端即可终止密码作用。

SNAKE 拿出 PAL 卡仔细端详,不料却被屋里的左轮发现,一枪将 SNAKE 手中的 PAL 卡击飞,落到了下层。米勒说掉下去的卡一定被大老鼠吞掉了,让 SNAKE 到下面去打老鼠(根据被发现次数的不同,卡的位置也不一样,有可能被老鼠吞了,也有可能掉在下层的核废料污水中,需仔细搜查)。爬梯子到下层,于左上角的老鼠洞前发现了吞吃 PAL 的老鼠,它躲入洞内,可以在洞口安装地雷或 C4,离远点,等它出洞后就会被炸死,得到 PAL 卡。注意下面的核废料污水会减血,而且水中还有定时炸弹,如果不小心拾取则需要尽快到道具菜单中将其扔掉。

返回上层的控制室,装备 PAL 卡,首先输入常温卡;然后一路跑回冷冻库,陪里面的小兵玩会儿,再多溜达两圈,(注意最好不要将 PAL 卡装备在身上,那样体温会影响其变化)等卡变蓝色后即可返回控制室,在第二台终端前使用。之后米勒来电,汇报有关直美的情报,从一个五角大楼的朋友处得知,DIA 开发出了一种新型暗杀武器——FOXDIE 病毒,针对特定人群起效,模拟心脏病的症状,突发性极强。应该是直美在幕后操纵着 FOXDIE,把它和纳米通信器一起注射给 SNAKE。上校说他已经将直美逮捕,因为她给暗影摩西岛发送信息。

结束对话,前往高温区域熔矿炉,在这里收到直美来电,她趁人不备之际用另一个通信器和 SNAKE 联络,她承认了自己的所作所为,但她之前说的并不都是假话。她从来没见过父母的样子,也不知道自己是谁,名字和身份都是从别人那里弄来的。她研究基因学的理由是真的,只是想知道自己究竟是谁。在 80 年代,她是一个流落在非洲罗德西亚(Rhodesia,现津巴布韦)的

孤儿，直到遇见了她的“大哥”——弗兰克·雅格(Frank Jaeger)。弗兰克当时是一个年轻的士兵，她就快要被饿死的时候，弗兰克把自己的军粮给了她，救了她的命。而这个弗兰克·雅格，直美唯一的亲人，正是被 SNAKE 杀死的灰狐。BIG BOSS 把她和灰狐从莫桑比克带回了美国，随后爆发了桑基巴尔岛事件，SNAKE 杀了她的恩人 BIG BOSS 并令灰狐几乎死亡，所以她发誓要报仇，加入了 FOX HOUND。

两年来，她日思夜想的就是要见到 SNAKE 并杀了他复仇，是灰狐杀掉了她的前任克拉克博士，而灰狐出现在这个基地的目的应该不是为了杀 SNAKE，而是为了和他决斗。FOXDIE，一种逆转录酶病毒，只针对特定人群和目标，首先会感染携带者体内的巨噬细胞。FOXDIE 拥有智能化的酶，可以对细胞内的特别基因序列做出响应，自动识别目标的 DNA，然后生成一种缩氨酸细胞浆，引起细胞死亡，这种细胞浆顺着血液流动到心脏，迅速令心脏细胞死亡，导致受感染者死亡，从外表看来就和心脏病发一样。直美给 SNAKE 注射了 FOXDIE，等待他的死亡，SNAKE 询问自己还剩多少时间，他并不责怪直美，只是现在还有任务没完成。直美说给 SNAKE 注射 FOXDIE 不是她的意思，那也是这个任务的一部分，正要说明真相的时候，直美的通讯被强行切断，不知道那边发生了什么事。上校接管了通讯，命令 SNAKE 抓紧完成任务，阻止 METAL GEAR。

将 PAL 卡变成红色，再返回控制室，输入过后，突然警报响起，系统报告说 METAL GEAR 已经启动。这突如其来的变化再次令 SNAKE 震惊，米勒恰在此时来电，感谢 SNAKE 帮助他们完成了对 METAL GEAR 的启动，这下他们可以随时发射核导弹并威胁白宫答应他们的要求，听起来就像他才是恐怖分子的头儿。他们根本就没有获得 DARPA 局长的密码，左轮在审讯时不小心让局长死掉了，于是章鱼假扮局长并给了 SNAKE 最初的 ID 卡，此后 SNAKE 多次遇到障碍时都有敌人帮忙开路，为的就是通过他来启动 METAL GEAR。

米勒嘲笑 SNAKE 成为五角大楼的利用工具时，上校告诉 SNAKE，这个人并不是米勒，真的米勒已经死了 3 天，尸体在他的家里刚被发现。眼前的米勒不打自招，原来是 SNAKE 的兄弟——液体蛇。他杀了米勒并假扮成他，在 SNAKE 执行任务的时候引诱他往圈套里钻，所有和左轮的对话都是他们在演戏，为的就是让 SNAKE 上当，从而借他的手帮他们完成启动 METAL GEAR 的计划。现在 SNAKE 已经失去了利用价值，液体蛇将控制室的门紧锁起来，同时开始在室内释放毒气。

立刻向上校和奥塔康求救帮助，奥塔康说马上就能将门锁解开。先把防毒面具戴上，不出 15 秒，奥塔康就搞定了门锁，SNAKE 这才长出了一口气。走出大门的时候，在过道拐角看到了一闪而过的液体蛇，一路追过去。用枪瞄准赤裸着上身的液体蛇，液体蛇开始说教：“SNAKE！喜欢我的太阳镜么？哦，你竟然用枪指着自己的兄弟？”

“为什么你要假扮成米勒教官的样子？”

“那样我可以更容易地操纵你。我必须说，你干得非常不错。五角大楼的人应该也会这么想吧！”

“你为什么这么说？”

“盲目地服从命令，毫无疑问，你已经失去了一个战士的骄傲，沦为一条走狗，SNAKE。”

“你想说什么？”

“什么阻止核武器发射、救出人质，所有的一切都是幌子。五角大楼只需要你来和我们接触，这就是章鱼和贝克的死因。杀掉我们、拿回投入巨额资金的基因士兵的遗体、无损害收回 METAL GEAR 才是他们真正目的。你从一开始就是五角大楼用来运送 FOXDIE 的工具！”

“这不可能！你是说直美为五角大楼工作？”

“五角大楼的家伙们自作聪明，不过直美·亨特医生可不是那种甘愿被利用的人。我们在五角大楼里有一个间谍，他调查到在行动之前，她私自修改了 FOXDIE 的成份，但没人知道她的目的是什么。”

“我猜，也许他们逮捕她就是为了找到她的目的。”

“肯定是这样。但我们都不知道她到底对 FOXDIE 动了什么手脚，但这已经不重要了，因为我马上就能从白宫方面获得 FOXDIE 的疫苗。既然你已经成功潜入，那么我们肯定已经像政府预想的那样感染了病毒，章鱼和贝克的死也说明病毒已经生效。可是你我都安然无恙。”

“难道是 FOXDIE 设计上的缺陷？”

“我和你对于 FOXDIE 应该有相同的反应，因为我俩具有相同的遗传基因。”

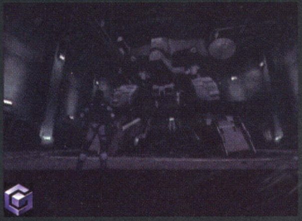
“这是真的么……你和我是……”

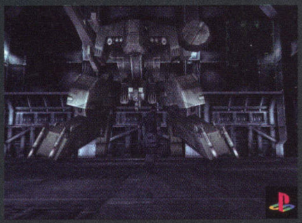
“没错！孪生兄弟！但我们不是普通的孪生兄弟，而是用被诅咒的遗传基因培养出的兄弟：Les enfants terribles。你很幸运，继承了那个老头全部的显性基因，而我却继承了全部有缺陷的隐性基因，一切都是为了成就你，让你成为他最强大的孩子。我存在的唯一理由只是为了创造出你。”

“那么，你的意思是，我才是拥有显性基因的继承者？”

“没错，我只不过是陪衬而已，你能明白从一出生就注定是废物的感觉吗！但是，父亲选择了我来继承他。”

“这就是你忠实于他的原因吗？一种扭曲的爱？”

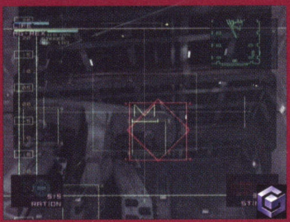




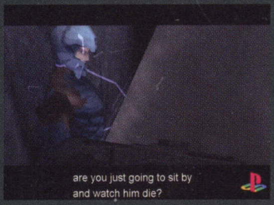
“哈！什么爱?！这是一种仇恨！！他明知我具有劣性基因，却仍然选择我！你永远不会了解到我的心情！是你亲手杀了父亲，让我失去了报复的机会，现在我将继续父亲未竟的事业，我要超越他！我要毁灭他！我可不像你，我对写入我基因的宿命非常自豪。”说话间，液体蛇转身跳进 METAL GEAR 的驾驶舱，高笑着说道：“你失去了最后的机会，你会抱憾终生的！来吧，SNAKE，对这个极具历史意义的武器顶礼膜拜并且牺牲吧！这是你的荣誉，是你兄弟给你的礼物，你将亲眼见证这恶魔般的神兵，它将引领世界进入 21 世纪！”

BOSS 战 METAL GEAR

传统意义上的最终战，毕竟 METAL GEAR 应该算是本作之中最强的敌人了。注意不要太靠近它，否则被那脚踩一下可不是闹着玩的。其攻击方式分为远近两大类，近身攻击有激光切割及脚踩，远距离攻击有机枪和导弹。在初期攻击它身体的其它部位最多只能让它硬直很短时间，无法造成伤害，只有攻击它左肩那面圆形的雷达方可奏效。激光和机枪都很容易躲开，导弹的命中率很高，只有在听到“通通”的发射声时立刻向 METAL GEAR 的方向跑才能避开，在确定基本安全时便可装备毒刺向左肩发射，依然可以使用先发射后瞄准的战术，能赢得不少时间。EX 难度战法：多用 CHAFF.G，电子干扰会令它的雷达失效，只要跑开，导弹便无法命中。这时再集中轰击雷达，保持投掷 CHAFF.G 即可。



SNAKE 以为将 METAL GEAR 搞定了，正要松一口气时却发现它又动了起来，而且还相当灵敏，眼看就要一脚将自己踩扁，一个身影倏忽间从天而降，用双手托起了 METAL GEAR 的金属大脚，在关键时刻救了 SNAKE 一命，定睛一看，原来是灰狐驾到。灰狐用他那把能弹开一切子弹的长刀和能量枪将 MG 的雷达彻底破坏，暂时停止了 MG 的行动，二人趁这个机会迅速交谈了几句，灰狐说正是他杀害了直美的父母，后来无法对她下手，于是将她抚养长大以赎罪。灰狐让 SNAKE 把这些话告诉直美……一番激斗后，灰狐不敌 MG，被它以重脚钉在了墙上，奄奄一息，他挣扎着让 SNAKE 快用毒刺射击，但 SNAKE 唯恐伤害到他，迟迟未能出手，残忍的液体蛇干脆把灰狐“扒拉”到地上，重重地踩了上去，在地面蹭来蹭去。灰狐最后的话惊醒了仿在梦中的 SNAKE：“SNAKE，我们不是政府或其他的人的工具！战斗是我唯一……唯一擅长的事，但至少我能够为我所坚信的战斗，SNAKE，永别了。”SNAKE 拾起了灰狐的刀，愤怒地向 METAL GEAR 冲去。



FROM MEI LING:Friendly counsel cuts off many foes.

BOSS 战　METAL GEAR

本战的主攻目标是液体蛇所在的座舱，打法上和前一战没有什么区别，依然要靠 CHAFF.G 和毒刺，注意 MG 发射导弹的频率有所提高，小心回避（有一点想不通的是，雷达明明已经毁了呀，为什么它还能打中 SNAKE 呢？）。

虽然赢得了战斗，但 SNAKE 却昏了过去，落在液体蛇的手中，不知过了多久，SNAKE 悠悠醒转，发现自己被液体蛇绑了起来，身上的衣服装备统统被他扒光了于是问道："你还活着？"

"我是不会死的，只要你还活着。"

"实在是抱歉，看起来你的革命失败了。"

"我并没有因为你毁灭了 METAL GEAR 而打算停止战斗。"

"战斗？你究竟是为了什么目的？"

"为了再现像你我这样的战士主宰世界的辉煌。"

"那是 BIG BOSS 的妄想！"

"这是他的遗志。当他年轻时，在冷战时期，这个世界需要像我们这样的人，我们的生存是有价值的。但现在不同了，世界上充满了伪善和欺诈，战争也变得和从前不同，再不需要我们这些人来进行战争。那种没有生存目的、空虚和自己对世界不再有用的恐怖，我想你能理解吧！在我发射了核武并获得上亿的美金之后，我们就能让这个世界重新混乱并且获得失去的荣誉，冲突越来越频繁，新的仇恨不断产生，我们自己的生存空间将会越来越大。但是只要有人类的地方就会有战争，问题就在于平衡。父亲知道什么样的平衡才是最好的。"

"这就是你的理由么？"

"这个理由难道还不够吗？为了像我们这样的战士。"

"我可不想要一个这样的世界！"

"哈！别开玩笑了，那你为什么要来这里？为什么你的战友不告诉你任务的详情而且还出卖你，你却仍然到这里来？"

SNAKE 一时语结。

"那么我来替你回答。那是因为你沉浸于杀戮的乐趣！这就是答案。"

"什么！"

"你敢否认么？你不是杀死了很多我的同伴吗？我……我看着你的脸，仿佛你受到了致命的打击。哦，那一幕反映得如此生动……"

"你错了！"

"在你的潜意识当中，你就是一个冷血的杀手，你根本没必要去否定这一点。因为我们就是为此才被创造出来的。"

"创造？"

"Les enfants terribles……the terrible children。我们都出自这个 70 年代为制造最优秀士兵而执行的计划，我们的样本就是当时闻名于世的最强佣兵……"

"BIG BOSS？"

"但是，父亲在战斗中受了伤，当他们把他带来时，已经处于昏迷状态，所以就利用他的细胞创造出了我们。这个计划应用了 20 世纪最先进的克隆技术——超级婴儿法（SUPER BABY METHOD），他们用父亲的一个细胞使一个卵子受精，再将这个受精卵分割成 8 个克隆婴儿。之后将 8 个克隆体同时移入子宫，一段时间后有意使其中 6 个死亡，以增强我们两个的成长。我们原本应该是 8 胞胎。"

"8 胞胎？"

"是的，为了制造我们两人，其他的 6 个兄弟被牺牲了。在我们出生之前就和杀戮结下了不解之缘，所以你和我拥有着完全相同的 DNA。但他们还没完，他们为了创造你，把我当做是一个实验体！我得到了所有的劣质隐性基因！而你！在我出生之前就从我这里抢走了一切！不过，我们俩并不是父亲唯一剩下的孩子。"

"还有谁？"

"那些基因士兵们。他们也同样具有父亲的遗传基因，和我们不同，他们是用数位的方法来携带基因的，父亲的遗传基因通过基因治疗等途径进入基因士兵的体内。所以你在基地里杀死的都是和我们有相同基因的兄弟！"

"那么这些基因士兵是不是意味着成功了？"

"成功？别傻了！他们完全失败了。我们已经处于完全灭亡的边缘。"

"为什么？"

"听说过非对称理论吗？自然界中正常生物的基因全部都是呈左右非对称性的，只有即将灭亡的种群才会出现基因配列左右对称的征兆。基因士兵们已经深受其苦，你我也是一样跑不了的，我们不知道何时会出现何种病症，所以我们需要得到父亲的基因信息。"

"你是为了拯救你的家人们才索要 BIG BOSS 的 DNA 吗？可真令人同情啊。"

"在自然界中，家庭成员不会互相成为配偶，但却会互相帮助生存，你知道这是为什么吗？那是因为这样会增加将相同基因传递给下一代的机会。存在于血缘关系的利他主义响应了自然选择，我们需要帮助相同血缘的人以记录我们特殊的基因。"

"你是说，是你的基因命令你去救那些基因士兵的？"

"你永远不能和你的基因做抗争，这就是命运。世上所有活着的东西，其出生的最基本目的就是用来传递他们父母的基因，所以我要服从我的基因要我做的一切。然后我将超越极限，打破父亲对我遗传的诅咒，所以我要先杀了你！看看你后面！"

"梅莉尔！？"SNAKE 看到梅莉尔也被反绑着双手，毫无知觉地躺在一边，她的伤口都经过了包扎，难道是狙击狼做的？

"她还活着吗？"SNAKE 问道。

"我也不确定，几个小时前应该还活着吧。可怜的女孩，昏迷时不断喊着你的名字。愚蠢的女人！竟然爱上了一个连名字都没有的男人。"

"我是有名字的！"

"不！根本没有！我们既没有过去，也没有未来。我们的命运就只是从父亲那里继承而来的遗传基因。"

"让梅莉尔走！"

"等解决了我们之间的问题后再说吧，时间可不多了。"

"你是说 FOXDIE？"

"不，现在五角大楼似乎已经知道 METAL GEAR 被破坏了，他们马上就会做出一个决定，甚至不会进行战斗损伤评估（BDA）。如果你想知道详情的话，还是问问你那坎贝尔上校吧。"

SNAKE 接通了上校的通讯，询问有关五角大楼的计划，获悉国防部长吉姆·豪斯曼已经接管了行动，他正在前往暗影摩西岛的路上，准备炸掉这个地方，B-2 轰炸机已经起飞了，携带有 B61-13 地面穿透型战术核弹。虽然 METAL GEAR 已经被摧毁，但为了掩盖真相，为了不让 FOXDIE 病毒曝光，国防部长还是要炸掉此处。上校会想办法为 SNAKE 拖延一些时间以便用来逃走，事实上国防部早已暗中调查过 FOX HOUND，并在恐怖分子暴动之前将梅莉尔送到这个基地，以此来操纵上校。

上校正准备下令推迟轰炸的时候，国防部长吉姆抵达指挥处，将上校逮捕并解职，他说这次行动是总统下的命令。时间无多，液体蛇给 SNAKE 送了绑，并要求进行决斗，现在所处的位置是 METAL GEAR 的顶部，他在梅莉尔的身旁设置了一枚定时炸弹，时限是 3 分钟，如果在这段时间内赢了他就可以带梅莉尔走人，否则……

BOSS 战　液体蛇

等液体蛇说完话之后，正式战斗的时间只剩 2 分 30 秒了，战斗的方式很简单——没有武器，没有补给，男人对男人，拳头对拳头，小心不要从边缘掉落（掉下后立刻按 Y 键可抓住并爬上来）。本战与 PS 版无任何区别，而且所有难度的打法都相同——躲避对方攻击，到液体蛇侧面连续拳击。主要就是一直跟着他跑，然后转到侧面连打，这里对两拳一脚的连续技有个小说明，很多人认为这个连续技的破绽较大，其实只要你出第一拳的时间掌握得好，那么三招统统都会打中，比连续两拳的伤害大多了，可以节省战斗时间。另外最后一脚还可以将液体蛇弹飞，或倒地或从边缘掉落（掉落时他的狗牌也会掉出），甚至有可能将他的攻击破解，所以善加利用这最后一脚还是很有必要的。

在时限内将液体蛇击倒，他高叫着从 METAL GEAR 高达数十米的顶部摔了下去，再无声息。SNAKE 急忙去将梅莉尔身旁的炸掉拆除，然后给她松绑。谢天谢地，她还活着，两个经历了太多生离死别的人紧紧地抱在了一起……奥塔康来电，一番道贺之后，奥塔康告诉 SNAKE 可以从装载隧道回到地表，这个对方的出口处是一个停车场，从那里即可沿隧道走出到外面。奥塔康自己决定留在这里，帮 SNAKE 打理逃脱的通路……

OTACON 结局

打败液体蛇之后才发现梅莉尔已死，正自悲痛时奥塔康出现，安慰 SNAKE 受伤的心，SNAKE 认为自己很失败，不过奥塔康用海明威的话来劝解他：“人们会死亡，但死亡从来不代表失败。”SNAKE 总不能像这样永远陪着梅莉尔，他也同样失去了狙击狼，虽然她死了，可他们的爱并未消逝。生命并不是一场有输有赢的游戏，只要活下去就不算失败。奥塔康说他已经解开了所有的电子锁，现在只要到停车场去就可以逃出这里……随后由奥塔康驾车，SNAKE 射击，迎来结局。获得隐形迷彩。

Escape Route
脱出路

逃跑的时间只剩下最后的 10 分钟，从小门回到外面可找到一个军粮，楼梯下也有一个，这是最后的补给，一定要得到。到停车场内，梅莉尔不慎被监视器发现，引来数名敌兵，SNAKE 负责对付敌兵，梅莉尔则去寻找能开的军用吉普车。梅莉尔找到车后，跑到车跟前按 Y 键上到机枪手位，由梅莉尔负责驾驶，先把附近的敌兵扫干净，建议使用主视角射击。沿通道前行，打倒两个关卡前所有的敌人，如能先射爆油桶则可省不少功夫。正疾驰间，突然发现后面也传来了引擎的轰鸣声，又一辆吉普开了过来，竟然是液体蛇！他还没死！！液体蛇手持 FAMAS 向 SNAKE 射击，赶紧用机枪还击，用主视角瞄准他的位置，紧紧扣住扳机，任由子弹疯狂地倾泄，终于在看到了一丝光线的时候打得液体蛇无力还手。

两辆吉普碰撞在一起，翻滚着从出口滑了出来，停在了悬崖边上。SNAKE 和梅莉尔从底朝天的吉普车下爬出，为逃出生天感到庆幸。突然一支枪抵住了 SNAKE 的头，是液体蛇，他难道真的是不死之身么？正迟疑间，他仿如受到了巨大的冲击，身体猛烈地颤抖着，气若游丝地说出了一个字：“FOX……”然而终究没能坚持住，断了气。SNAKE 终于吐出了长长的一口气，续道：“DIE。”液体蛇死在了 FOXDIE 病毒之下。

上校来电，国防部长已经辞职并被逮捕，是总统下的令，原来整个行动都只是他一个人操纵的，核导弹轰炸计划取消。上校告诉 SNAKE，美玲说从卫星照片上看到就在山下不远的地方有一辆雪地车，可以载他们离开这里。SNAKE 让上校帮忙找到奥塔康并带他撤离，上校答应了，又说纳米通信器的电力很快就会耗尽，用不了多久。SNAKE 问起了 FOXDIE 的事，和直美对话，转告了灰狐临终前的话，直美终于哭了出来。最后直美告诉 SNAKE，能活多久完全取决于自己，鼓励 SNAKE 好好活下去：

“每个人都一样，都从一出生就被赋予了生命，这一切都决定于遗传基因。但是一个人的人生决不是仅此而已，我现在终于明白了这一点。我一直就对遗传基因的研究非常执着，因为我总想知道自己究竟是谁，究竟从哪里来。本以为通过解析 DNA，就能知道自己是谁，知道自己的父母是谁。认为只要知道自己是谁，就能了解自己的未来。但我发现我错了，我什么也没找到，就像那些基因士兵，即使是注入了优良的遗传基因也不能成为最优秀的战士。DNA 并不决定人的力量和命运，人绝不能被命运所束缚，我们应该选择自己的生存方式。所以，SNAKE，是否被 FOXDIE 所感染本身并不重要，重要的是你的选择和你如何生存。你认为呢？不必为我担心，我也会好好生活下去，去寻找生存的理由，从今天开始，生存是我的真正目的。我们今天的生存将关系到未来，所有的生命不都是这样吗？互相关心、互相爱护，这样，世界将会改变。我终于明白了生存的意义。谢谢你，SNAKE。”

从山洞中 SNAKE 找到了一部雪地摩托，梅莉尔递过来一条头带：“这个送给你。”

“我们把它作为纪念吧！”

“纪念什么？为了任务的完成？还是……我俩的相遇？”

“为了纪念我明白了生存的意义。到今天为止，我一直是为了自己而生存，对死的恐惧是我生存的唯一动机。”

“不光是你一个，所有人不都是这样吗？”

“当我在别人脸上看到死亡的时候，我才会感觉到真实的存在。我不知道，也许这些都写在我的基因当中了吧。”

“现在呢？你的遗传基因告诉你未来会怎样？”

“也许到了我为某人而生存的时候了吧。”

“某人？”

“是的，某个像你的人，也许这才是生存的真正意义。”

“那么，SNAKE，我们现在去哪儿呢？”

“大卫(DAVID)，我的名字是大卫。”

“好的，我们去哪，大卫？”

“我觉得该是寻找我们新生活的时候了。”

“新的生活？”

“一种新的生活目的。”

“我们会找到它么？”

“我们会找到它的。我知道，我们一定会找到的。”

“嘿，那是什么？“梅莉尔指向前面的雪地中。

“那是驯鹿。对阿留申人来说，驯鹿是生命的象征。春天就要到了。”

“也为了我们……”

“没错，所有的生命都会有春天，充满希望的春天，我们也是一样。我在这儿住了很久，从没发觉阿拉斯加竟是这么美。天空、大海、驯鹿，还有……你。”

梅莉尔紧紧抱住 SNAKE 说道：“活着……真幸福。”

“那么，让我们一起去享受人生！”

在 20 世纪 80 年代
全世界仍然残留有超过 60,000 枚核弹头
其总杀伤力相当于广岛原子弹威力的 100 万倍。
1993 年 1 月，START2(第二阶段削减战略武器条约)签订
美国和俄罗斯分别同意在 2007 年底之前
将各自的战略核弹头减少到 3,000 和 3,500 枚。
然而，在 2003 年，世界上仍然存在超过 20,000 枚核弹头。

左轮的声音响起，他正在和某个位高权重的人通话：“是，先生。整个军队都被消灭了。”

“是……是，先生。多亏了疫苗啊……”

“是的，那两个人还活着。”

“是说带菌者么？是，先生，FOXDIE 马上就要被激活了，一切都按照计划进行。”

“是，先生。我恢复了全部有关 REX 的假弹头数据。”

“不，再没有其他记录了。所有的资料都被我从基地的电脑上删除了。”

“……不，先生。我的身份未被揭穿。没人知道我到底是谁。”

“是的，DARPA 局长知道我的身份，但是他已经死了。”

“是，是，液体蛇已经死了。拥有劣等隐性基因的一个取得了最后的胜利。”

“……没错。直到最后，液体蛇都认为他才是劣等的。当然，另一个也是这么想的。”

“是，先生，我完全同意。如果让您来统治世界的话，将取得完美的平衡。”

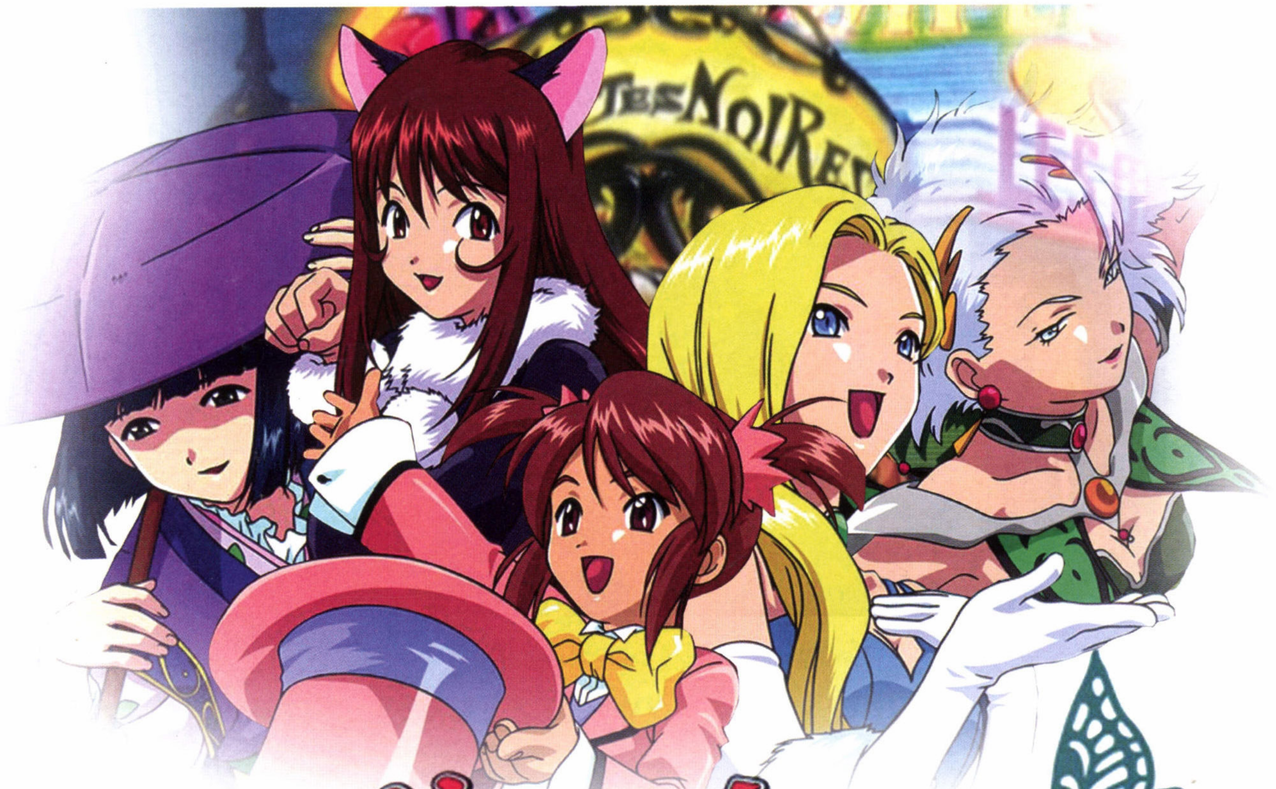
“是，是，先生……哦，不，先生。没人知道你是第三个……SOLIDUS。”

“……我们该怎么处置那个女人？”

“是，先生……我明白。监视将会一直进行。”

“是，是……谢谢您。”

“再见。总统先生。”



サクラ大戦物語
ミステリアス巴里

サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～

4结束半年(3结束一年)后
巴黎在一片和平的气氛中平稳的发展
巴黎华击团的队员们也过着幸福平静的生活
但都市的上空再一次被乌云所笼罩…

サクラ大戦4 ～恋せよ乙女～

系统解说

图标	
羽毛	普通状态下显示的,表示没有什么异常。
放大镜	观察,探索时候用的。
门	用来进出某个场景的内部场景。
话筒	移到角色的嘴上就可以与之对话了。
脚	移动
内容	
好感度	本系统包含米琪,爱丽纱,波露娜德朵,花组队员,梅尔和茜 10 人。 在小次郎的存储画面可以确认每个角色好感度。 好感等级分为:[亲密][良好][普通][微妙][敬远]
恢复方法	使用[伤药][ニンジ][ケ▮キ][救急箱]
[Live & Interactive Picture System]的缩写 LIPS,本作有 8 中 LIPS 变形存在	
普通 LIPS	攻略中用"L"表示,在限制时间内进行选择。
时机 LIPS	攻略中用"TL"表示,限制时间内经过一段时间,会增加,变更或减少选项。
复数 LIPS	攻略中用"DL"表示,在 LIPS 期间出现复数 LIPS。
模拟 LIPS	攻略中用"ANL"表示,通过摇杆推动的力度来决定选项。
按键 LIPS	攻略中用"BL"表示,通过连打按键来完成事件。
摇杆 LIPS	攻略中用"RL"表示,通过左右摇动摇杆来完成事件。
指针 LIPS	攻略中用"JL"表示,在限制时间内将指针停在红色区域内。
射击 LIPS	攻略中用"SL"表示,在限制时间内射击复数目标。

角色

明智小次郎
生日:1901 年 6 月 13 日

日本青年侦探,来巴黎探望自己的妹妹

明智米琪
生日:1911 年 3 月 22 日

小次郎的妹妹,香奈尔夜总会的见习舞女

艾丽卡·芳汀
生日:1909年8月15日
名字代表的花:
欧石楠
花语:孤独,背叛

罗贝丽亚·卡尔里尼
生日:1905年11月13日
名字代表的花:
山梗菜
花语:可怜·同情

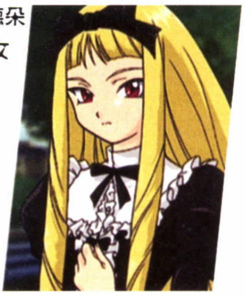
库丽茜妮·布鲁梅尔
生日:1909年4月18日
名字代表的花:
长春藤
花语:名誉

北大路花火
生日:1908年5月22日
名字代表的花:
火花草
花语:谦虚

蔻库莉可
生日:1914年10月10日
名字代表的花:
丽春花
花语:抚慰

爱丽纱

和米琪同为香奈尔夜总会
的舞女,也是米琪的室友



波露娜德朵
卖诗集的神秘少女

注:本攻略是按必要流程写的
所有剧情都必须按流程顺序进行,有
不需要按固定流程的会给出标识
全地图对照表在后面表格部分

完整流程攻略

米琪·9月3日 午前

米琪的公寓

整理米琪的仪容

JL:(あ、でも……リボンの位置がイマイチかも)
成功:进入下面剧情　　失败:重复动作直到成功

爱丽纱出现
观察身体1次　　对话1次

ANL:爱丽纱(ではではシャノワールに出勤と行きますか)
最强:爱丽纱好感度上升　其余力度无变化

梅尔和茜出现
观察梅尔的衣服2次　观察茜的衣服2次　和茜对话2次　和梅尔对话1次

花店

从花店女老板克蕾托那里得到【花束】

★如果这时将【小次郎の写真】给克蕾托看的话,以后小次郎就可以和克蕾托发生见面事件

墓地

调查左边的墓碑可以得到【キャットフード】

咖啡厅

与爱娃谈话

市场

从焦耳那里得到【ニンジン3本】

香奈尔夜总会

遇见艾丽卡

TL:艾丽卡(エルザさん、ミキちゃん、おはようございます!)

(おはようございます)艾丽卡好感度上升
经过一端时间后出现(こんばんは)
艾丽卡好感度下降
等待时间限制结束:没有变化

观察身体1次　对话1次　观察身体1次

选项:米琪(エリカさんて……)
(頼りになる先辈ですよね)艾丽卡好感度上升
(要领良くないですよね)

对话1次进入下面剧情

前厅

爱丽纱离开

一阶客席

与多米尼柯谈话

酒吧

与吉路基谈话

后台

遇见爱丽纱和舞女
观察爱丽纱身体1次　和爱丽纱对话1次　和舞女对话1次

L:爱丽纱(ミキだって、そうするでしょ?)
(もう悪人なんだから)爱丽纱好感度下降
(女の子の特权だもんね)爱丽纱好感度上升
等待时间限制结束:没有变化

梅尔出现

TL:梅尔(至急支配人室へ向かってください)
(行きたくないです)梅尔好感度大下降
(はい、すぐ行きます)经过一段时间后消失　梅尔好感度上升
等待时间限制结束:梅尔好感度下降

秘书室

和梅尔对话1次
进入经理室
与古兰玛谈话
观察身体1次　对话1次

L:古兰玛(他に谁がいるっていうんだい)
(やらせてください)爱丽纱好感度上升
(自信ないです……)
等待时间限制结束:没有变化

一阶客席

与多米尼柯谈话

后台

调查里头的架子最下面中间取得【キャットフード】

道具屋

艾丽卡正在做整理

BL:搬运桶

成功:艾丽卡好感度上升　失败:艾丽卡好感度下降

RL:帮艾丽卡接开身上的绳索

成功:艾丽卡好感度上升　失败:艾丽卡好感度下降

SL:接艾丽卡落下来的灯泡

全部接到:艾丽卡好感度上升

全部失败:艾丽卡好感度下降

3个LIPS都成功:艾丽卡好感度上升

全部失败:艾丽卡好感度大下降

酒吧

遇见罗贝丽亚

L:罗贝丽亚(ハン……道具室の扫除なんか、かつたるくってやってられるかよ)

(そういうの良くないです)罗贝丽亚好感度上升

(ロベリアさん向きじゃない)

(普通サボりますよね)罗贝丽亚好关度下降

等待时间限制结束:没有变化

观察身体1次

L:罗贝丽亚(何ならお前も一杯どうだい?)

(未成年ですから……)罗贝丽亚好感度上升

(いただきます!)罗贝丽亚好感度下降

等待时间限制结束:没有变化

观察身体1次　对话1次

电梯大厅

听见声音来到贵宾室

遇见库丽茜妮和施本格勒

L:库丽茜妮(あの男、相当女癖が悪いと见える。充分に注意しろ……)

(はい、充分气をつけます)库丽茜妮好感度上升

(でも、素敌な人ですよ)

(グリシーヌさんにお似合い)

等待时间限制结束:没有变化

观察身体2次　对话1次

厨房

蔻库莉可在做饭

DL:往锅里放的食物

L1:(エビ、イカ、ニシン、アサリ)

L2:(ニンジン、タマネギ、コマツナ)

L3:(スープ、ショウユ、カタクリコ)

全部正确:蔻库莉可好感度大上升　如果有一次等待时间限制结束:蔻库莉可好感度大下降,强制结束

前厅

遇见花火

观察衣服1次

L:米琪(花火さんの服つて……)

(シックで素敌ですよね)花火好感度上升

(丧服みたいですよね)

(すごく地味ですよね)花火好感度下降

等待时间限制结束:没有变化

观察身体1次　对话1次

第1次记录中断

米琪·9月3日 午后

后台

茜出现

观察身体1次

L:米琪(あの、シーさん……)

(最近、太りました?)茜好感度大下降

(最近、やせました?)茜好感度大上升

等待时间限制结束:没有变化

对话1次

茜离开

秘书室

进入经理室

与古兰玛谈话

后台

开始排练

和爱丽纱约定一起去餐厅

酒吧

从吉路基那里得到【ケーキ】

天花板上的阁楼

从梅尔那里得到【小切手】

观察身体1次　对话1次

选项:梅尔(ミキさんのお兄さんなら、きつと素敌な方なんでしょうね)

(もう最高です)梅尔好感度上升

(结婚したいぐらい)梅尔好感度下降

前厅

与多米尼柯谈话

市场

与爱茵发生碰撞

艾菲尔铁塔

遇见爱丽纱

TL:爱丽纱(见てよ、ここからの风景を……素敌な街だと思わない?)

(そうだね)爱丽纱好感度上升

(そうかな)经过一段时间变成(気のせいだよ)

爱丽纱好感度下降

等待时间限制结束:没有变化

巴黎圣母院

遇见神秘的军人

特鲁托露广场

遇见波露娜德朵

选项:波露娜德朵(诗集を买つてくれないかしら?)

(诗集を买う)波露娜德朵好感度上升,得到【诗集】

(买わない)

餐厅

爱丽纱说钱包掉了

观察身体1次

对爱丽纱使用【小切手】,失去【小切手】,但立刻会重新得到

施本格勒出现,餐厅店长马克出现。签字后离开。得到【小切手】

米琪的公寓

米琪的房间

调查桌子1次,对桌子使用【小切手】

第2次记录中断

剧情攻略

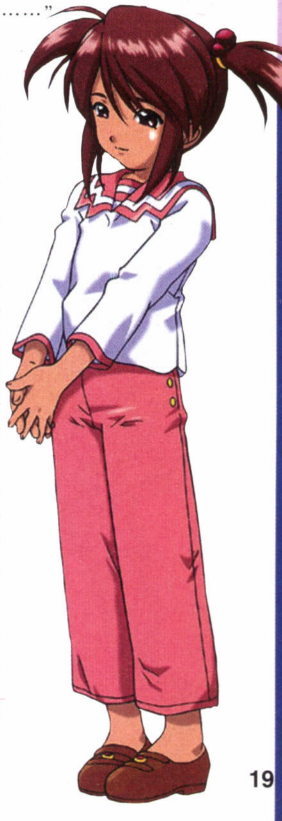
清晨,如同大多数女孩子一样,米琪一如既往地站在镜子前整理着领结与缎带。室友爱丽纱催促着米琪:“今天你很有精神嘛,吃坏了什么吗?”“讨厌……我只是梦见了好久没见的哥哥,今天一定会有好事发生的。”“你呀……跟你说过多少次了,你与亲哥哥是不可能结婚的,老是这样的话你可会找不到男朋友哦。”“我才不要什么男朋友!还是赶快去香奈尔吧。”

刚出门两人便碰到了梅尔与茜,随便聊了几句后米琪和爱丽纱也赶往香奈尔,在香奈尔两人遇到了艾丽卡:“哎呀,今天的米琪还是那么可爱,爱丽纱也还是那么绚丽,真想一口吃了两人~”两人:“汗……”在后台,爱丽纱很是羡慕艾丽卡她们能担当首演,自己与米琪是不是也很有希望呢?正在此时梅尔前来通知她们说古兰玛要见她们。古兰玛开门见山地说要她们二人担当首演,两人几乎不敢相信自己的耳朵,但这确实是真的,只不过首演是一个月后,所以古兰玛要求这期间要加强排练。出了支配人室,两人都兴奋不已,终于要和背景舞员说再见了,米琪更是说这是托了哥哥的福,爱丽纱两手一摊:“是是……就当是这样吧。”随后爱丽纱说晚上要在餐厅庆祝一下。

米琪正准备换装排练时,茜找来说古兰玛找她,于是米琪先来到经理室,古兰玛说既然米琪登上了首演舞台,何不让米琪的哥哥远在日本唯一的亲人来巴黎观看呢?并且古兰玛连往返的路费都准备好了。米琪高兴得连排练时都显得干劲十足,爱丽纱实在很羡慕米琪能有前来观看自己演出的亲人,而自己因为是孤儿,所以没有这样的人……

排练结束后,米琪从梅尔那拿到古兰玛给哥哥准备的支票。在艾菲尔铁塔上,米琪遇到了正在独自欣赏巴黎景色的爱丽纱,艾尔萨看着美丽的巴黎像是在自言自语:“你知道吗?我一直认为能生在巴黎是我最大的幸福,虽然已经不记得双亲的样子,但是这巴黎就如同我的亲人一样,我想永远住在这巴黎,永远当一个巴黎姑娘。”“爱丽纱……”

在特鲁托露广场里米琪遇到一名叫波露娜德朵的卖诗集少女。当来到餐厅门口时正好爱丽纱也刚赶到,可没想到她把钱弄丢了,米琪只得用了打算寄给哥哥的支票。二人正在用餐之际,施本格勒前来搭话,他希望爱丽纱能借一步说话,爱丽纱告诉米琪可能要晚回去,并将支票还给了米琪。米琪回到了公寓,临睡前,给哥哥写了一封信,并附带上支票,希望哥哥一个月后能来巴黎看米琪的首演……



小次郎·10月1日 午前

列车乘客席

L:花火(相席をお願いしても、よろしいでしょうか?)
(ああ、どうぞ)花火好感度上升
(好きにしろ)
(よそへ行ってくれ)花火好感度大下降 GAME OVER 死亡
等待时间限制结束:没有变化

观察衣服1次

L:小次郎(あんた……)
(容姿をほめる)
(身の上话を闻く)
(因缘をつける)花火好感度大下降
等待时间限制结束:没有变化

观察衣服1次 对话2次

JL:花火(热いですからお气をつけてくださいね)
成功:没有变化 失败:受到10点伤害,得到【伤药】

列车厕所前

调查厕所门2次

ANL:除了最强的【踢门】以外,其余的都重复直到发现施本格勒的尸体
观察右手手掌1次 观察脸2次 观察后颈2次

观察衣服3次
得到【高价なツボ】【割れたツボ】【黑いバラ】

L:小次郎(さて、どうするべきか……?)
(所掌を呼びに行く)进入下面剧情
(见なかったことにする)GAME OVER 死亡
等待时间限制结束:GAME OVER 死亡

巴黎北站

被吉母警部怀疑
观察衣服1次 对话1次 吉母警部用【黑いバラ】

警察局调查室

TL:吉母警部(いい加减に吐いたらどうだ。お前がやったんだろ?)
(罪を认めない)进入下面剧情
(罪を认める)GAME OVER 被逮捕

经过一段时间后出现(おう吐する)
等待时间限制结束:进入下面剧情

迫水大使出现

警察局前

L:迫水(今顷はあの警部に、たっぷりしぼられてたところだったぞ)
(例を言う)花火好感度上升
(文句を言う)
等待时间限制结束:没有变化

迫水和花火离开。得到【怀中时计】

花店

★之前米琪将【小次郎の写真】给克蕾托看过发生
从克蕾托那里得到【花束】
★不会发生在小次郎以后来花店的时候

巴黎圣母院(可以不根据流程顺序)

被神秘的军人殴打,受到20点伤害

日本大使馆

遇见迫水大使
观察衣服1次

L:小次郎(迫水大使、あんた……)
(容姿をほめる)
(身の上话を闻く)
(因缘をつける)
等待时间限制结束:没有变化

对话2次 对迫水大使使用【怀中时计】

选项:迫水(どうだね、この依赖を引き受けてくれないか?)
(引き受ける)进入下面剧情
(引き受けない)GAME OVER 被逮捕

得到【アパートの键】
第3次记录中断(可以确认与角色之间的好感度)

小次郎·10月1日 午后

特鲁托露广场

艾丽卡突然出现

RL:艾丽卡(快闪开啊~!)
成功:没有变化 失败:没有变化

观察衣服1次

L:小次郎(あんた……)
(容姿をほめる)艾丽卡好感度上升.受到10点伤害
(身の上话を闻く)
(因缘をつける)
等待时间限制结束:没有变化

观察衣服1次 对话1次
得到【エリカの写真】【グリシーヌの写真】【コクリコの写真】【ロベリアの写真】【花火の写真】

马戏团

蔻库莉可在喂老虎
与蔻库莉可交谈:进入下面剧情
摸老虎:受到20点伤害
观察衣服1次

L:小次郎(お前……)
(容姿をほめる)蔻库莉可好感度大上升
(身の上话を闻く)
(因缘をつける)蔻库莉可好感度大下降
L:迫水(せっかくだから君もどうだい? いっしょにエサをやらないか)
(太らせて食べるのか?)
(ああ……そうしよう)
(恶いが急いでいるんだ)
等待时间限制结束:没有变化

香奈尔夜总会

遇见梅尔和西
观察梅尔衣服1次 观察西衣服1次 和梅尔对话1次 和西对话1次

米琪的公寓

遇见爱丽纱
★用【高价なツボ】从爱丽纱那里换得【腐ったリンゴ】爱丽纱好感度上升
观察衣服1次

L:小次郎(あんた……)
(容姿をほめる)爱丽纱好感度大上升
(身の上话を闻く)
(因缘をつける)
等待时间限制结束:没有变化

对话1次

巴黎北站

遇见米琪
★如果给米琪她喜欢的东西,可以提升她的好感度
观察衣服1次 对话1次

TL:小次郎(ミキ……)
(いい加减大人になれ)
(俺もさびしかったよ)米琪好感度大上升.得到【ミキの写真】
经过一段时间后出现(バカかお前は……)米琪好感度大下降

对米琪使用【アパートの键】

花店(可以不根据流程顺序)

★之前米琪来过花店才会发生
选项:克蕾托(どこのカップルかと思っちゃった)
(ふざけるな)米琪好感度大下降
(お似合いだろ)米琪好感度大上升.得到【花束】

特鲁托露广场(可以不根据流程顺序)

米琪跌倒

L:米琪(いった~い……ヒザ打っちゃったよぉ)
(歩けるか?)
(バカかお前は)米琪好感度大下降
(俺につかまれ)米琪好感度大上升
等待时间限制结束:没有变化

咖啡厅(可以不根据流程顺序)

米琪吃冰激凌甜点

选项:米琪(はい、お兄ちゃんアーン)
(ふざけるな)米琪好感度大下降.并且强制结束
(仕方ないな)米琪好感度大上升
JL:吃冰激凌甜点
成功:没有变化 失败:受到10点伤害

公园(可以不根据流程顺序)

遇见爱丽纱
选项:爱丽纱(~妹杀しの熊杀しとしては、あたしみたいな女は趣味じゃないかな?)
(エルザの方が好み)爱丽纱好感度大上升.米琪好感度大下降
(妹の方が爱おしい)米琪好感度大上升
(熊の方が爱らしい)两人好感度大下降.

米琪的公寓

爱丽纱·梅尔和茜为小次郎开欢迎会

L:米琪(意识し始めたら、すごく紧张してきちゃった……)
(顽张れよ)
(俺がついてる)米琪好感度大上升
(未熟者め)米琪好感度大下降
等待时间限制结束:没有变化

艾菲尔铁塔

展望台
遇见爱丽纱

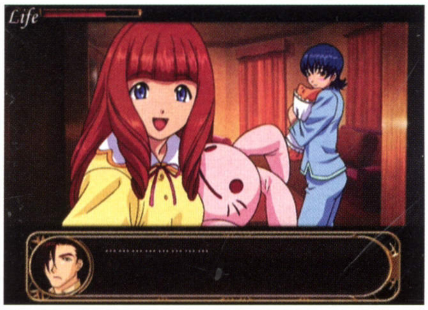
观察衣服1次　对话1次

TL:爱丽纱(~つて、时々口走ったりするぐらいなんだから)
(困ったやつだ)
(うれしい限りだ)爱丽纱好感度大下降
经过一段时间出现(妹を頼む)爱丽纱好感度大上升
等待时间限制结束:没有变化

米琪的公寓

调查近处的门2次

TL:茜(何かご用ですかぁ?)
(一杯やらないか?)梅尔好感度下降
(可爱い寝巻きだな)茜好感度大上升
(今何时かと思って)梅尔好感度下降　经过一段时间变成(泊めてくれないか)梅尔好感度大下降
等待时间限制结束:没有变化



小巷里的酒吧

遇见酒吧老板瑞内德和爱茜·不能对爱茜使用物品
观察爱茜衣服1次

L:爱茵(ふふっ何に见えるかしら?)
(医者だろう?)
(研究者か?)
(ダンサーだろ?)
选择哪一项都不会有影响

与爱茵对话1次

小次郎的公寓

房间
调查桌子
第4次记录中断(可以确认与角色之间的好感度)

剧情攻略

火车上，一名黑衣少女走近了小次郎:“请问，您对面座位有人吗?”“没有，请坐。”黑衣少女道谢后坐下:“我叫北大路花火，请问您是?”“明智小次郎。”“明智……您是米琪的哥哥?”小次郎有些惊讶地看着花火，才知道她是香奈尔夜总会的人，当花火问到小次郎是否认识大神一郎时，小次郎说在海军时见过面，是个成绩出类拔萃的优秀军人，但是却只分配到剧场当了剪票员，还被派遣到巴黎修行，是个不走运的家伙。花火笑了笑:“在世人眼里确实是这样呢。”

聊了几句后，小次郎起身打算去趟洗手间，但洗手间内有人，可是无论怎么敲门里面也没有反应，感觉蹊跷的小次郎用力踢开了门，却赫然发现了一具倒在血泊中的尸体(死者是施本格勒，当然小次郎并不认识)。侦探的本能使得小次郎迅速冷静下来，经过简单调查，发觉死亡时间并没多久，致命伤在颈后一个细小的针刺状伤口，判断凶器应该是细针一类的东西，应该是职业杀手的手法，从相貌上判断死者应该是日尔曼族人也就是德国人，并从尸体上找到了一枝黑玫瑰。做完这一切，小次郎通知了警察。

列车到达巴黎北站，闻讯赶来的吉母警部封锁了现场，并首先怀疑第一发现者小次郎是凶手，不管花火如何担保，吉母将小次郎带到了警察局里。审讯中迫水大使及时赶到将小次郎保释了出来，原来他接到花火的通知后便尽快赶来了。随后小次郎来到大使馆，迫水见到小次郎就问:“你是米琪的哥哥?”“对，怎么了?”“真羡慕你有那么可爱的妹妹，如果能帮我弄到签名就好了，当然相片也可以。”“……”“对了，听说你是金田金四郎作品《红蜥蜴》中明智小次郎侦探的原型?既然也是个名侦探，我有事要拜托你调查。”迫水告诉小次郎，列车上死的那个男人最近有出入香奈尔，所以希望小次郎能调查其死因，小次郎答应了下来……

在小丘广场内，正在散步的小次郎忽然听到一声“危险!请躲开!”回头一看却看到一名红衣修女有如山洪爆发之势冲了过来，躲闪不及的小次郎被撞了个正着(清脆的骨折声)，“啊~真对不起，还活着吗?”原来红衣修女就是艾丽卡，经过自我介绍后，艾丽卡又开始祈祷:“在有如此之多人的巴黎街上我与明智先生如此命运般的相识，这一定是神的指引，让我们感谢神吧。”“我突然被撞还要感谢神吗?”小次郎开始担心和她一起工作的米琪的安全了。在马戏团里，一个小女孩见到小次郎时高兴地叫了起来:“是一郎!?”随后发现自己认错了人。小女孩叫蔻库莉可，当她得知小次郎也知道大神一郎时显得很高兴，随后她告诉小次郎，米琪正在等他，要他赶快去米琪那里。在公园，小次郎遇到了卖诗集的金发少女，并买了一册诗集，少女在询问了小次郎的职业后便失去了踪影。路过香奈尔时，小次郎认识了梅尔与茜，她们告诉小次郎米琪在找他。来到米琪的公寓处，米琪却不在，而认识了米琪的室友爱丽纱。

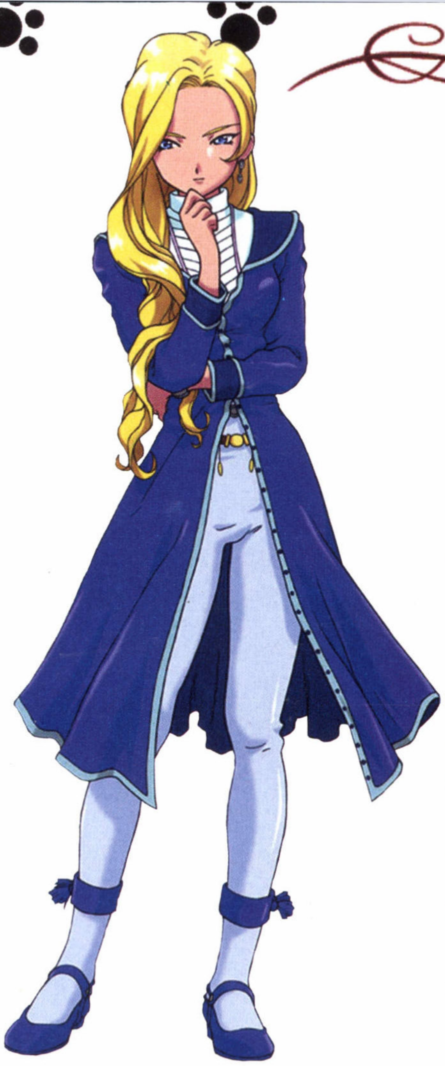
终于在巴黎北站找到了米琪，见到了分别好久的哥哥，米琪高兴地一下扑到小次郎怀里，看着仍然很有精神的米琪，小次郎终于放心了，只是自己被卷入杀人案的事没有告诉米琪，因为不想让米琪担心。当米琪得知爱丽纱竟然比自己先见到哥哥而感到不满，于是说是补偿便挽着哥哥的手臂一直回到自己的公寓处。虽然小次郎感到这样走路不便，但看着一如既往爱撒娇的米琪，也就由着她了。

来到咖啡厅时，米琪吵着要吃冰激凌，“啊~!哥哥，张嘴。”在大庭广众之下让妹妹喂自己吃冰激凌，小次郎心里打死都不愿意。但是看着可爱的妹妹，还是乖乖的张开了嘴。

米琪拉着小次郎来到了公园，发现爱丽纱正爬在地上逗拿破仑玩。一阵关于“熊杀”的讨论后。爱丽纱和米琪拉着小次郎回公寓参加他的欢迎会。

欢迎会过后，米琪说到明天哥哥能来看自己首演而兴奋不已，一旁的爱丽纱情绪却有些低落:“我看来像是电灯泡呢，那我就不打搅两位了。”爱丽纱走出了公寓，“我是不是太过份了?”米琪告诉了哥哥爱丽纱是孤儿的事，自己还有哥哥能来看首演这件事多少感到有些对不住爱丽纱。小次郎离开公寓后，在艾菲尔铁塔上找到了孤零零的爱丽纱:“刚才实在抱歉，米琪就是那样爱撒娇的孩子。”爱丽纱笑了笑:“不用在意，虽然有些嫉妒，但是看着兄妹感情很好还是很令人欣慰的。虽然对米琪也说过，我喜欢巴黎，想永远住在巴黎，如果要我离开巴黎，我可能会自尽的。”

小次郎来到酒吧认识了爱茵，小次郎判断她现在从事研究工作，爱茵得知小次郎是侦探时便开玩笑说下次有麻烦就来找他。小次郎回到公寓整理了一下今天的经历便休息了。



米琪·10月2日 午前

米琪的公寓

调查桌子1次

L:米琪(でも、どうしよう? 何て言い译したらいいかな……)
(身内に不幸があった)
(神隐しにあった)
(病院に立ち寄り)
选择哪一项都不会有影响

香奈尔夜总会

后台
和舞女对话2次
穿着演出服的蔻库莉可出现
观察衣服1次 对话1次

舞台

遇见古兰玛和花组的5人
观看花组5人的演出

ANL:(拍手する)
最强:花组5人好感度大上升
最弱:花组5人好感度大下降
其他强度无变化

去寻找爱丽纱

凯旋门

遇见波露娜德朵

选项:波露娜德朵(この间、诗集を买ってくれた子よね? また买ってくれないかしら?)
(诗集を买う)波露娜德朵好感度上升
(买わない)

香奈尔夜总会

后台
爱丽纱还没来

酒吧

与吉路基谈话

舞台

遇见花组5人
与艾丽卡对话1次 与库丽茜妮对话1次
与花火对话1次 与蔻库莉可对话1次 与罗贝丽亚对话1次
与花火对话1次

L:米琪(パリカゲキダンハナグミ、シュツゲキセヨ……ですか? はい、わかりました)
(巴里华击团·花组·出击せよ!)艾丽卡好感度上升
(花见の准备をしてください!)艾丽卡好感度下降
等待时间限制结束:没有变化

花店

与克蕾托谈话

公园

遇见小次郎

★能把除【小次郎の写真】以外的东西交给他

对话1次 观察衣服1次

水边的桥

从焦耳那里打听到爱丽纱的消息

小巷里的酒吧

遇见罗贝丽亚

ANL:(ロベリアを起こすか?)
最强:(叩き起こす)罗贝丽亚好感度大下降
强め:
普通:(摇り起こす)
弱め:(声をかける)
最弱:(起こさない)罗贝丽亚好感度上升

米琪的公寓

遇见艾丽卡和蔻库莉可

L:艾丽卡(きっとジュールさんもグルなんですよ!)
(あたしも、そう思います)艾丽卡好感度上升.蔻库莉可好感度下降
(ちょっと默ってててください)艾丽卡好感度下降.蔻库莉可好感度上升
等待时间限制结束:没有变化

米琪的房间

艾丽卡把东西弄的到处都是
如果调查桌子右面红色记事本.结束。其他的梳妆台前黄色的衣服,在黄色的衣服的右下的日记本,床下的蝴蝶图鉴,图鉴上的纸片也可调查
第5次记录中断

小次郎·10月2日 午前

小次郎的公寓

调查电话1次

L:迫水(そろそろお目觉めの时间だと思うがね)
(もう起きてるさ)
(ふざけるな)
等待时间限制结束:没有变化
DL:小次郎(仕方ない……着替えるか)
L1 正确(シャツを取り替える)
L2 正确(ズボンを履く)
L3 正确(ジャケットを着る)

花店

★之前小次郎来过花店才会发生

遇见克蕾托和拿破仑

L:克蕾托(猫って可爱いわよね。~)
(俺も猫は好きなんだ)
(动物は好きじゃないんだ)
(脂身が多いから苦手だ)
等待时间限制结束:没有变化

日本大使馆

被库丽茜妮袭击

BL:空手入白刃
成功:库丽茜妮好感度大上升 失败:受到50点伤害

观察衣服1次

L:小次郎(あんた……)
(容姿をほめる)
(身の上话を闻く)库丽茜妮好感度上升
(因缘をつける)库丽茜妮好感度大下降
等待时间限制结束:没有变化

对话1次

L:库丽茜妮(いきなり试すようなマネをして济まなかつたな……一应、诧びておく)
(气にするな)库丽茜妮好感度上升
(ふざけるな)库丽茜妮好感度大下降
等待时间限制结束:没有变化

大使馆内

TL:迫水(~ずいぶんと待たされたが……散步でもしていたのかね?)
(着替えに手间取ったと说明)
(グリシーヌに袭われたと说明)
(とりあえず素直に谢っておく)一段时间经过消失
等待时间限制结束:没有变化

得到【弹切れの拳铳】

选项:迫水(~昨日仆が何を赖んだか觉えているかね?)
(杀されたドイツ人实业家の件)
(フランスパンの制法について)

对话1次

★对迫水使用【ミキの写真】可以交换到【ドイツ制ナイフ】

警察局

遇见吉母警部
观察衣服2次 对话1次
对吉母警部使用【ロベリアの写真】

市场

遇见蔻库莉可

选项:蔻库莉可(ボクは、お店のお手传いをしてるんだ。~)
(コクリコを手传う)蔻库莉可好感度大上升
(放っておく)

咖啡厅

L:蔻库莉可(う、ううん…ボクお金持ってないし)
(好きなだけおごってやる)蔻库莉可好感度大上升.进入下面选项
(素直に食べたいと言え)蔻库莉可好感度大下降
(それなら先を急ぐか)
等待时间限制结束:没有变化
选项:蔻库莉可(~こんなに赖んじゃって大丈夫だった?)
(气にするな)蔻库莉可好感度上升
(ふざけるな)蔻库莉可好感度下降

施本格勒的公司

遇见吉母警部

公司内部

观察吉母警部衣服1次 与吉母警部话1次
调查右下角露出一个角的白纸2次
得到【被害人の写真】
蔻库莉可离开

巴黎北站

遇见波露娜德朵

选项:波露娜德朵(私の名前よ、忆えておきなさい)
(名を名乘る)波露娜德朵好感度上升.得到【诗集】
(名乘らない)

图书馆

遇见梅尔
观察衣服1次 对话1次

咖啡厅(可以不根据流程顺序)

得到有关爱丽纱的消息

特鲁托露广场(可以不根据流程顺序)

与イヤミ贵族谈话

市场(可以不根据流程顺序)

与安利谈话

餐厅

遇见马克
对话1次
对马克使用【被害者の写真】

小巷里的酒吧

遇见罗贝丽亚

★对罗贝丽亚使用【ドイツ制ナイフ】,罗贝丽亚好感度大上升.得到【万能レンチ】

观察衣服1次
L:小次郎(あんた……)
(容姿をほめる)罗贝丽亚好感度下降
(身の上话を闻く)
(因缘をつける)罗贝丽亚好感度上升
等待时间限制结束:没有变化
观察衣服1次　对话1次
对罗贝丽亚使用【被害者の写真】
对话1次
TL:罗贝丽亚(それより探偵……アンタも一杯饮むかい?)
(一杯饮む)罗贝丽亚好感度上升
(远虑する)
过一段时间出现(拒绝する)罗贝丽亚好感度大下降
等待时间限制结束:没有变化

公园

遇见米琪
观察衣服1次　对话1次

水边的桥

目击到爱丽纱乘上汽车的场景

香奈尔夜总会(可以不根据流程顺序)

茜正在找拿破仑
选项:茜(~あとであたしが怒られちゃいますよぉ)
(ナポレオンを探す)茜好感度大上升
(放っておく)

公园

布鲁梅尔家
布罗尼森林
以上地点可以找到拿破仑,如果直接抓它的话会受到10点伤害并且会逃到下一个地方
在这3个地方没有抓住它.捕捉失败.正确方法是对它使用【キャットフード】再抓

香奈尔夜总会

拿破仑捕获成功:茜好感度大上升　捕获失败:茜好感度大下降

艾菲尔铁塔

观察左下的汽车2次
展望台
遇见爱丽纱
被殴打失去意识
遇见加缪
选项:加缪(通りすがりのお人よしさ。~)
(礼を言う)
(文句を言う)
观察衣服1次　对话1次

花店

★之前小次郎来过花店才会发生
克蕾托看上去很不舒服的蹲着
L:克蕾托(だ、大丈夫……ちょっと气分が悪くなっただけだから……)
(背をさする)
(头をさする)
(胸をさする)受到30点伤害.被克蕾托讨厌
等待时间限制结束:没有变化

小巷里的酒吧

遇见爱茵
在这里必须将电话号码告诉她

香奈尔夜总会

遇见茜在门廊

小卖部(可以不根据流程顺序)

茜正在卖东西
选项:茜(~ブロマイドは全部卖り切れちゃったし、これとこれはいかがですかぁ?)
(招き猫を买う)得到【招き猫】
(カツラを买う)得到【カツラ】
(买わない)

酒吧

遇见让班长
L:让班长(俺は、ジャン·レオ。このシャノワールでここで整备班长をしてるもんだ)
(よろしくな)
(整备班长)

等待时间限制结束:没有变化
★对让班长用【万能レンチ】可以交换到【万年笔】
观察衣服1次　对话2次
对让班长使用【弹切れの拳铳】
得到【拳铳】
古兰玛出现
TL:古兰玛(そうさ。イザベル?ライラック……みんなからはグラン?マって呼ばれてるよ)
(挨拶する)
经过一段时间后出现(因缘をつける)
等待时间限制结束:没有变化
★对古兰玛使用【万年笔】可以交换到【革の手帐】
观察衣服1次　对话1次
梅尔出现
进入下面的剧情
第6次记录中断(可以确认与角色之间的好感度)

经理室

和花组5人一起听古兰玛的报告
L:古兰玛(エルザがいなくなったことで、自分だけがステージに上がるのを~)
(そんなことはありません)
(その通りです……)
等待时间限制结束:没有变化

后台

见到等待中的花组5人
与蔻库莉可对话1次　与艾丽卡对话1次　与库丽茜妮对话1次　与花火对话1次　与罗贝丽亚对话1次
选项:米琪(あの……)
(エルザのことが气になる)
ANL:米琪(あたしは……)
最强:(エルザを探したい)花组5人好感度上升
强め:(エルザを探したい)
普通:(エルザを探したい)
弱め:(舞台に立ちたい)
最弱:(舞台に立ちたい)

门廊

与艾丽卡会合
L:艾丽卡(~まずはそこから当たってみましょう)
(探偵の素质があるんですね)艾丽卡好感度上升
(妙に头が冴えてますね)艾丽卡好感度下降
等待时间限制结束:没有变化

花店(可以不根据流程顺序)

与克蕾托谈话,得到关于"市场"的情报

咖啡厅(可以不根据流程顺序)

爱娃注意到了艾丽卡
L:艾丽卡(はーい、气をつけます)
(いつもそうなんですか?)
(ドジなんですね)
(あたしも气をつけます)艾丽卡好感度上升
等待时间限制结束:没有变化
从爱娃那里得到"ファン"情报

日本大使馆(可以不根据流程顺序)

叫住迫水大使,但他又匆忙的离开了
特鲁托露广场(可以不根据流程顺序)
从老婆婆那里得到【キャットフード】

餐厅

从马克那里得到"市场の三人组"的情报

市场

从和香奈尔夜总会交易最频繁的三人组(安利,罗伯特,焦耳)那里得到"バーのマスター"的情报。

小巷里的酒吧

L:米琪(エリカさん…)
(やめてください!)
(击ってください!)
等待时间限制结束:没有变化
选项:瑞内德(で、エルザの何を闻きたいんだ?)

(エルザとマスターの关系)
(エルザの过去のこと)
(エルザの行方について)
全部选择

教会

雷诺神甫不在

图书馆(可以不根据流程顺序)

遇见波露娜德朵
选项:波露娜德朵(それはともかく、よかつたら买っていかない?)
(诗集を买う)波露娜德朵好感度上升.得到【诗集】
(买わない)

米琪的公寓

小次郎来访
第7次记录中断

剧情攻略

10月2日　午前　米琪

一早醒来,爱丽纱不在了,只留了纸条说会去香奈尔,但最后也没有来。众人开始考虑对策,最后决定由艾丽卡、蔻库莉可和米琪去找爱丽纱,到下午三点再报告古兰玛。米琪在桥附近得知爱丽纱跟着黑衣人上了一辆高级车离开,回到公寓后在房间里找到了爱丽纱的一个手帐,最后一页写着"SOLEIL"和今天的日期。SOLEIL意思是太阳,不过代表什么呢?

10月2日　午前　小次郎

接到迫水的电话后,小次郎赶到大使馆,突然遭到古丽希努的袭击,被他以空手入白刃化解。使馆内迫水告诉小次郎,去德国使馆查询列车中死亡的德国人时回复此人不存在,今早对方却又慌忙联络说确有此人希望做详细调查。小次郎打算先从吉母警部查起,于是以罗贝利亚照片为诱饵套出了死者公司地点虽然警察已经搜索过公司但还是找到了写有"关于…与蛹的关系"的纸,以此交换到了死者照片。

餐厅老板看了照片后说这人常来餐厅,且多是和女性一起来,其中只认识古兰玛、古丽希努和爱丽纱,最后与死者一起的女性是亚洲人,但不知名字。在桥边目击爱丽纱跟黑衣人上车,在艾菲尔铁塔下找到了这辆车,跟着来到塔上,但刚看到爱丽纱就被打晕过去。

不知多久,一个自称叫加缪的记者救醒了小次郎,并询问了他的姓名与职业。夜里,小次郎在酒吧里又遇到了爱茵,还被要走了电话号码。今夜本是米琪的首演日,但小次郎赶到时,发现首演换成了蔻库莉可……

10月2日　午后　米琪

还是没有爱丽纱的消息,众人只得报告给古兰玛,古兰玛决定先由艾丽卡顶替爱丽纱,但是米琪还是想去找爱丽纱。最后决定由艾丽卡与米琪去找,如果赶不回来便由蔻库莉可去担任首演。行动之前艾丽卡建议去找知道爱丽纱过去的人,结果在酒吧老板那里打听到爱丽纱以前所住的孤儿院名叫蝴蝶,本想找雷诺神甫问孤尔院的地址,但是神甫不在,只得作罢。

回到公寓,米琪正准备休息。突然有敲门声,是小次郎来向她询问关于今天晚上首演。

小次郎·10月3日 午前

小次郎的公寓

选项:小次郎(ん…何の音だ?)
(确かめる)读威胁信
(确かめない)接到米琪提醒起床的电话.调查电话,进入下面 LIPS

★如果之前被克蕾托讨厌了的话,接到的就是…

L:米琪(~これからは、ミキが起こしてあげるからね)
(すまないな)米琪好感度上升
(よけいなマネを……)米琪好感度下降
等待时间限制结束:没有变化

之后读威胁信。
读威胁信

选项:小次郎(さて何に対しての警告なのか……?)
(杀された实业家の件)正确答案
(联络のないエルザの件)

花店

★以前发生过小次郎照顾克蕾托的情节后发生

得到【ケーキ】

★如果之前被克蕾托讨厌了的话,剧情变化。之后小次郎的剧情不再发生克蕾托的剧情

警察局

吉母警部的心情很不好
对话1次 观察身体1次

图书馆

★之前小次郎必须到图书馆见过梅尔才会发生

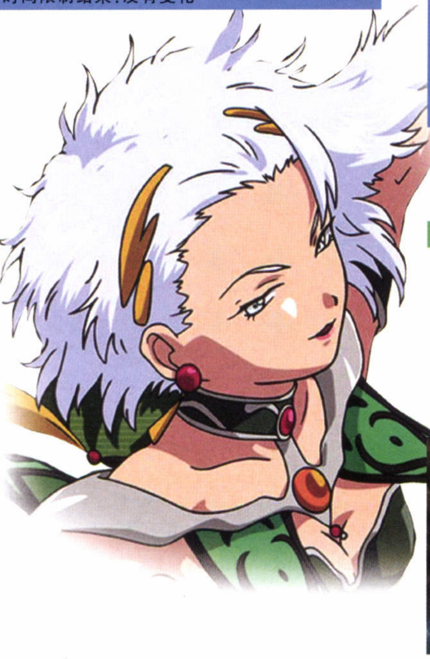
梅尔正在取书

选项:梅尔(もう……取りづらいなぁ)
(手を贷す)进入下面 LIPS
(放っておく)结束
L:梅尔(あっ、明智さん----きゃっ!)
(メルを支える)梅尔好感度大上升.受到30点伤害.进入下面选项
(本を受け止める)
等待时间限制结束:没有变化
选项:梅尔(そういえば明智さんも图书馆にご用があるのですか?)
(本を探しにきた)
(メルに会いにきた)梅尔好感度大上升

咖啡厅

茜正在吃点心

L:茜(でも、メルったら"太るからやめなさい"ってうるさいんですぅ)
(その通りだ)茜好感度大上升
(手迟れだな)
(气にするな)
等待时间限制结束:没有变化



水边的桥(可以不根据流程顺序)

TL:波露娜德朵(その调子だと、私のことを忆えているかどうかも怪しいわ)
(ベルガモットだろ?)
(ベルルデッドだろ?)
经过一段时间后变成(ベルナデッドだろ?)波露娜德朵好感度上升.得到【诗集】
(ベルデナッドだろ?)
等待时间限制结束:没有变化

艾菲尔铁塔

展望台
遇见加缪

★对加缪使用【革の手帐】可以交换到【シルクのスカーフ】

对加缪使用【被害者の写真】

选项:加缪(あとで行ってみるといい)
(何故、俺に教える?)
(あんた良い奴だな)

巴黎北站(可以不根据流程顺序)

★前面所有见面事件都发生才会发生本事件

与克蕾托谈话

★对克蕾托使用【シルクのスカーフ】可以交换到【シガレットケース】

市场(可以不根据流程顺序)

被瑞内德用烟头烫,受到10点伤害.
与瑞内德谈话

★对瑞内德使用【シガレットケース】可以交换到【年代物のワイン】

餐厅(可以不根据流程顺序)

在店外遇见马克
与马克谈话

★对马克使用【年代物のワイン】可以交换到【茶筅】

隐蔽的家

进入隐蔽的家
调查左边桌子第2层抽屉6次.得到【双眼镜】【ネクタイピン】
调查左边桌子第1层抽屉1次.对抽屉使用【ネクタイピン】

RL:开锁
成功:没变化 失败:受到5点伤害.重复到成功为止

打开2次
得到【蝶のブローチ】

墓地

遇见花火

★对花火使用【茶筅】可以交换到【浮世绘】.花火好感度大上升

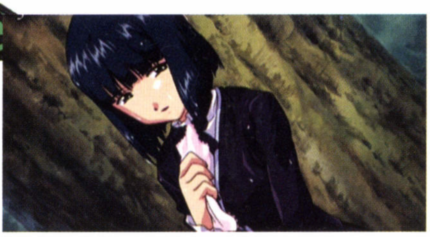
观察衣服1次

L:小次郎(そうか……)
(花火を慰める)
(一绪に墓参りをする)花火好感度上升
(婚约者のことを闻く)
等待时间限制结束:没有变化

对话1次
对花火使用【蝶のブローチ】
花火一起行动

布罗尼森林(可以不根据流程顺序)

开始下雨
L:花火(すっかり湿れてしまいましたね……)
(ついてなかったな)
(见とれてしまうな)花火好感度大上升
(久々のシャワーだ)
等待时间限制结束:没有变化



凯旋门(可以不根据流程顺序)

和花火在凯旋门广场散步

L:花火(~それはもう素敌なんですよ)
(一绪に步けたらいいな)花火好感度大上升
(独り言は终わったのか)
等待时间限制结束:没有变化

米琪的公寓

公寓的走廊
调查近处的门1次 调查远处的门1次
出来,被黑衣男子袭击

BL:小次郎(くそぅ……)
成功:库丽茜妮好感度大上升 失败:受到50点伤害.库丽茜妮好感度大下降
L:库丽茜妮(それはともかく、あの黑服どもは一体何なのだ?)
(エルザと一绪にいた男だ)
(昨日俺を殴った男だ)
(知らないな)
等待时间限制结束:没有变化

山特监狱

和花火一起见罗贝丽亚

L:花火(~制限付きですが、外出が许されているのですよ)
(所诠、恶党だな)
(大变なんだな)花火好感度上升
等待时间限制结束:没有变化

进入下面的剧情

特别牢房

L:罗贝丽亚(ほう、探侦がねえ……独房が珍しくなって见学に来たのか?)
(快适そうだな)罗贝丽亚好感度上升
(かわいそうに……)
等待时间限制结束:没有变化
L:罗贝丽亚(~それじゃあ何かい、エルザにスパイの容疑がかかってるって言うのか?)
(そうかもしれない)花火好感度下降.罗贝丽亚好感度下降
(いや、考えすぎだな)

花火离开

小次郎的公寓

房间
调查电话1次
第8次记录中断(可以确认与角色之间的好感度)

米琪·10月3日 午前

米琪的公寓

艾丽卡开始跳她的早安舞

TL:艾丽卡(~バッチリ目は醒めましたか?)
(それはもう……)
经过一段时间变成(ブラボー!)艾丽卡好感度大上升
(今のは何ですか?)
经过一段时间后出现(恶いモノでも食べましたか?)
等待时间限制结束:没有变化

★如果前面小次郎接了米琪的起床电话的话。艾丽卡好感度上升

花店

★在小次郎连续遇见克蕾托之后发生

L:艾丽卡(ええつ!? ライバル登场ですよ、ミキちゃん)
(嬉しいです)艾丽卡好感度上升
(ショックです)
(大丈夫です)
等待时间限制结束:没有变化

★如果之前小次郎被克蕾托讨厌了的话，艾丽卡和米琪好感度大幅度下降

巴黎圣母院

★之前米琪在图书馆和波露娜德朵相遇后发生

遇见波露娜德朵

选项:波露娜德朵(せつかくだから买っていかない?)
(诗集を买う)波露娜德朵好感度上升.得到【诗集】
(买わない)

教会

遇见雷诺神甫

观察衣服1次
选项:米琪(あの……)
(パヒヨンについて闻く)
(ソレイユについて闻く)
全部选择

孤儿院遗迹

调查孤儿院路上描绘的黑蝴蝶1次
加缪出现
观察衣服1次　对话1次

L:加缪(もう一度闻くけど、君达は、この孤儿院の出身なの?)
(违います)
(そうです)艾丽卡好感度下降
等待时间限制结束:没有变化

司汤达的家

调查门2次
遇见司汤达
观察衣服1次　对话1次

教会

与雷诺神甫谈话
观察衣服1次

选项:米琪(あの……)
(スタンダールについて闻く)进入下面剧情
(エルザについて闻く)
得到【神父の绍介状】

司汤达的家

调查门2次.
对司汤达使用【神父の绍介状】
司汤达的家里面
对话1次　观察衣服1次

选项:(エルザの生い立ちを闻く)
(幼い顷のエルザの话を闻く)
(エルザのに对する气持ちを闻く)

观察衣服1次

选项:(パピヨンについて闻く)
(ソレイユについて闻く)

香奈尔夜总会

酒吧(可以不根据流程顺序)

与吉路基谈话

秘书室

得到小次郎被袭击的消息
得到【救急箱】

小次郎的公寓

房间
调查桌子1次
第9次记录中断

小次郎·10月3日　午后

司汤达的家

调查门4次
进入房内
发现司汤达的尸体
调查司汤达1次
调查眼睛1次　调查桌子上的血字1次　调查后颈1次　调查玻璃杯1次　调查衣服2次
得到【黑いバラ】

L:小次郎(さて、どうする……?)
(警察を呼ぶ)进入下面剧情
(この场から逃げる)进入下面剧情
等待时间限制结束:GAME OVER 死亡

吉母警部和部下冲进来

TL:吉母警部(一度ならず二度までも……もはや弁解は闻かんぞ!)
(俺は犯人じゃない)进入下面剧情
(俺が杀したんだ)GAME OVER 逮捕
经过一段时间后出现(今日は良い天气だな)受到30点伤害　进入下面剧情
等待时间限制结束:进入下面剧情

警察局

调查室
小次郎接受了6小时以上的审问

TL:吉母警部(いーや、贵样は知っているはずだ。知ってるからこそ杀したんだろう?)
(俺が杀したんだ)GAME OVER 逮捕
(俺が杀したんだ)GAME OVER 逮捕
经过一段时间后出现(俺が杀したんだ)GAME OVER 逮捕
等待时间限制结束:没有变化
TL:吉母警部(~もし杀してないなら“杀してない”と、ハッキリ异议を唱えるんだな)
(俺が杀したんだ)GAME OVER 逮捕　经过一段时间后变成(俺は杀してない)
(俺が杀したんだ)GAME OVER 逮捕
(俺が杀したんだ)GAME OVER 逮捕
等待时间限制结束:GAME OVER 逮捕

★调查吉母警部的衣服,可以反复进行 LIPS

对吉母警部使用【黑いバラ】

L:吉母警部(反に本当の话だったとして、贵様なんぞをハメて谁が得をするんだ?)
(真犯人)
(胁迫者)
(宇宙人)
等待时间限制结束:没有变化

迫水大使出现

L:迫水(明智君すまない……~)
(气にするな)
(まったくだ)
等待时间限制结束:没有变化

牢房

小次郎被关进牢房
第10次记录中断(可以确认与角色之间的好感度)

米琪·10月3日　午后

司汤达的家

调查门2次

L:警官(何者かと闻いているんだ)
(名前を名乘る)
(无视する)艾丽卡好感度下降
等待时间限制结束:艾丽卡好感度下降
L:艾丽卡(日本人つて、まさか……)
(お兄ちゃん……)
(迫水大使……?)艾丽卡好感度下降
(大神さん……?)艾丽卡好感度大下降
等待时间限制结束:没有变化

艾丽卡离开

墓地

★之前米琪和她相遇才会发生

遇见波露娜德朵

选项:波露娜德朵(理由を知る必要はないわ。それより买っていかない?)
(诗集を买う)波露娜德朵好感度上升.得到【诗集】
(买わない)

警察局

与吉母警部谈话
等到晚上,遇见迫水大使

★如果之前小次郎将【ミキの写真】交给了迫水大使,米琪好感度大下降.恢复到普通状态

牢房

与小次郎见面
得到【蝶のブローチ】【被害者の写真】
观察小次郎衣服1次后将【救急箱】交给他
与小次郎对话1次

餐厅

遇见马克
对话1次
对马克使用【被害者の写真】

花店

遇见克蕾托

对克蕾托使用【被害人の写真】【蝶のブローチ】
得到【女性の似颜绘】

马戏团

遇见蔻库莉可
观察衣服1次　对话2次
对蔻库莉可使用【女性の似颜绘】
蔻库莉可一起行动

市场

谁都不在

小巷里的酒吧

对瑞内德使用【女性の似颜绘】
从常客三人组获得情报

教会

与雷诺神甫谈话

墓地

遇见フォン
观察衣服1次　对话1次
对フォン使用【女性の似颜绘】

图书馆

遇见加缪
对话2次
对加缪使用【女性の似颜绘】

布鲁梅尔家

遇见女主管
对话1次　观察衣服1次
蔻库莉可离开

警察局

与小次郎见面

把【女性の似颜绘】交给小次郎
第11次记录中断

剧情攻略

10月3日　午前　小次郎

一早小次郎听到门口有动静，前去查看时发现一张纸条："凝眸为死，倾耳为死，脱口为死，好奇心非限猫死，招己致死亦确然，汝、明鉴。"看来有人不希望小次郎继续深入调查。随后，小次郎又得知警察那边受到上层压力而终止了案件调查，这更引起了小次郎对死者身份的怀疑。艾菲尔铁塔上小次郎再次遇到加缪，他告诉小次郎警察局受到的压力其实是来自本国的防谍局，小次郎大为吃惊，难道那个死掉的施本格勒有间谍的嫌疑？加缪更说自己找到了防谍局还未知的施本格勒的藏身地地点，并告诉了小次郎，小次郎质问他为什么要告诉自己时，加缪说是怕被防谍局以妨害公务罪逮捕，所以才想依靠侦探的实力来找新闻材料。小次郎在施本格勒的藏身地找到了一枚蝴蝶胸针，当花火看到这枚胸针时便说可能是爱丽纱的，因为爱丽纱就有这样一个胸针。

本想与花火一起去找米琪确认这枚胸针，但米琪不在，出门时却遭到几名黑衣人的袭击，幸好古丽希努及时赶到，黑衣人才迅速撤退。古丽希努觉得那些人像是黑社会成员却又有点不对劲，当小次郎询问如何找到黑社会成员时，花火提议不如去问在刑务所的罗贝利亚。刑务所内小次郎说明来意后，罗贝利亚认为那些黑衣人不是黑社会成员，因为那些黑衣人看似受过特殊训练，因而很有可能是与政府有关的秘密组织。

当小次郎回到自己公寓时，一名自称是情报提供者的神秘女子打来电话，告诉小次郎去某处可以得到线索……

10月3日　午前　米琪

一早起来，米琪愣愣地看着艾丽卡在跳所谓的"早安舞·改"，虽然不大明白为什么艾丽卡说不跳这个巴黎就无法迎来早晨的说法。两人一早找到神甫问及蝴蝶孤儿院的事时，神甫告诉两人那个孤儿院早已废弃了，又问及SOLEIL这个词时，神甫却没有什么印象。得知孤儿院地址后，两人赶到那里发现孤儿院确实只剩下破旧的建筑物了，随后两人从一个叫加缪的记者那里打听到这个孤儿院院长的住址，去拜访时却吃了个闭门羹。两人从神甫那里求来介绍信，那个叫司汤达的院长才接待了两人，当司汤达得知爱丽纱失踪时不由得脱口而出："连爱丽纱都失踪了？"当问及SOLEIL这个词的意义时，司汤达更是惊得引起了心脏病，但是他却什么都没有说而是让两人尽快离开。

回到香奈尔秘书室时，梅尔告诉米琪小次郎刚才受到了袭击，好在没受什么伤，米琪由于担心哥哥的安危于是来到小次郎公寓看望哥哥，可是却只在桌子上发现了印有司汤达院长家地址痕迹的记事本

10月3日　午后　小次郎

那个神秘电话所说的地址就是这里，然而当小次郎进入房间时却只发现了一具尸体（司汤达院长的尸体），简单调查后发现杀人手法与前次案件完全一样，并且也找到一只黑玫瑰，显然这是同一人干的。突然房间里闯入不少警察把小次郎包围起来，吉母警部仍然以杀人嫌疑犯身份带走了小次郎。

审讯中，小次郎却只在考虑那个投放威胁信息的人与打来电话的神秘女子的事，如果是陷阱的话，那么对方是如何确定自己一定会去的？当时自己明确表示了不相信对方，所以这方面说不通；难道是威胁者？那岂不是在声明他们自己就是凶手？那这算什么陷阱？看来打电话人不是凶手，而另有其人……

10月3日　午后　米琪

当两人再次来到司汤达院长家时，这里已经被警察封锁，并告知司汤达被杀，有个日本人是嫌疑犯，两人顿时想到可能是小次郎。米琪来到警察局要求与哥哥见面却被拒绝。米琪一直等到晚上，吉母出于同情才答应让兄妹两人见面。小次郎见到米琪后，先支开吉母，然后将第一死者照片与蝴蝶胸针交给米琪，要她帮忙寻找一个女人，就是与第一死者施本格勒最后出入餐厅的亚洲女性，小次郎感觉到那个神秘电话应该确实是想提供线索，但是却被其他人阻断了，仅仅一个电话就造成这种结果，很有可能那个女人就与真凶在一起，或者是同伙。小次郎凭自己的第六感判断，给自己打电话的女人应该就是与施本格勒最后出入餐厅的那个亚洲女性，但自己现在身陷大牢，所以拜托米琪前去调查一下。

米琪干得很出色，仅一个晚上跑遍全巴黎，寻访了所有能提供情报的人，查出了那个女人的身份以及工作地点■■理化学研究所，更得知投资方中竟然有布鲁梅尔家族与北大路家族的名字，但很可惜没有查到理化学研究所的地址。当小次郎看到米琪拿来的那个女人的画像时便全都明白了，原来就是以前曾向他要过电话号码的物理学者爱茵，而那个蝴蝶胸针也是爱茵的，恐怕她也与蝴蝶孤儿院有关。比较令人在意的是施本格勒与爱丽纱和爱茵都有接触，可以这样说，施本格勒把手伸向了蝴蝶孤儿院与被杀的司汤达所培育出的蝴蝶■■爱丽纱，因而招致杀身之祸。

虽然还不知道凶手的目的，但是从施本格勒想对爱丽纱出手而被杀，以及另一死者是蝶的养育者来看，两者都不是蝶自身，因此蝶应该是受到保护才对，但是也因此明白了一点，目前的状况是不能太接近蝶，否则随时会有杀身之祸，小次郎为了米琪的安全，要求米琪不要再继续寻找爱丽纱……

小次郎·10 月 4 日 午前

牢房

小次郎被释放

警察局

遇见罗贝丽亚

L:罗贝丽亚(何てったって目击者を用意してやったのは、アタシなんだからね)
(感谢する)罗贝丽亚好感度上升
(感谢しない)罗贝丽亚好感度大上升
等待时间限制结束:罗贝丽亚好感度大下降
L:罗贝丽亚(何だよ、その目は?)
(妹を心配してくれてるのか)罗贝丽亚好感度上升
(暴力が好きなんだな……)罗贝丽亚好感度下降
(妹を叩くなんて许せんな)
等待时间限制结束:罗贝丽亚好感度大下降

罗贝丽亚一起行动

花店

L:罗贝丽亚(别に……ただアンタみたいにバカ骚ぎができないだけさ)
(まったく同感だな)罗贝丽亚好感度上升
(本当は好きなくせに)
(食わず嫌いはよせ)罗贝丽亚好感度下降
等待时间限制结束:罗贝丽亚好感度大下降

墓地

遇见 フォン和加缪在

L:加缪(おや、明智君じゃないか。こんなところにご妇人连れでデートかい?)
(ふざけるな)罗贝丽亚好感度上升
(その通りだ)罗贝丽亚好感度下降
等待时间限制结束:罗贝丽亚好感度下降

山特监狱

从囚犯那里打听到关于加缪的情报

L:罗贝丽亚(~アンタ、ギャングのボスに会う度胸はあるかい?)
(ある)罗贝丽亚好感度上升
(ない)
等待时间限制结束:罗贝丽亚好感度大下降

小巷里的酒吧

与瑞内德谈话

教会

遇见雷诺神甫

★对雷诺神甫使用【浮世绘】可以交换到【贴り药】

对话 1 次

咖啡厅

与罗贝丽亚打赌

选项:罗贝丽亚(财布の中身を全部アタシによこすんだね。)
(いいだろう)罗贝丽亚好感度上升,进入下面选项
(ふざけるな)罗贝丽亚好感度大下降
L:罗贝丽亚(さあ、一枚引きな)
(右を引く)
(左を引く)
(中央を引く)
等待时间限制结束:罗贝丽亚好感度大上升

布罗尼森林

开始下雨

L:罗贝丽亚(つたく。ついてないったらありゃしないね)
(あんた雨女だろ?)
(见とれてしまうな)罗贝丽亚好感度大下降

(久々のシャワーだ)罗贝丽亚好感度上升
等待时间限制结束:罗贝丽亚好感度大下降

米琪的公寓

调查近处的门 2 次
茜出现
进到屋里
得到【ケーキ】

选项:(いらないならよこせ)罗贝丽亚好感度下降,得到【ケーキ】
(こんなもの食えるか)茜好感度大下降
(おかわりはないのか) 罗贝丽亚好感度大下降.茜好感度大上升
等待时间限制结束:没有变化

去附近转转,这个地区能去的地方都去一次

小巷里的酒吧

★前面来过后发生

得到【问题の写真】
罗贝丽亚离开

教会

艾丽卡(だーれだ?)

RL:小次郎(息ができん……こ、このままでは堕ち……る……)
成功:没有变化　　失败:受到 50 点伤害
选项:艾丽卡(へつ!? わたし何かイケナイことしちゃいましたか?)
(もういい)
(ふざけるな)艾丽卡好感度大下降

米琪的公寓

★之前在图书馆和梅尔发生过剧情的情况下发生

调查近处的门 2 次

L:梅尔(もしかして、ミキさんにご用だったんですか?)
(ミキに会いにきた)
(メルに会いにきた)梅尔好感度上升进入下面选项
(シーに会いにきた)
等待时间限制结束:没有变化
选项:梅尔(あ、あの……冗谈ですよね。私に会いに来たなんて)
(冗谈だ)
(本气さ)梅尔好感度大上升

特鲁托露广场

★前面连续与波露娜德朵连续见面后发生

波露娜德朵跌到

L:波露娜德朵(何见てるのよ? 见せ物じゃないわ)
(手を贷してやる)波露娜德朵好感度大上升
(无样だな)波露娜德朵好感度大下降.波露娜德朵离开

等待时间限制结束:没有变化

★对波露娜德朵使用【贴り药】可以交换到【愿いの指轮】

观察衣服 1 次　对话 1 次
波露娜德朵离开

孤儿院遗迹

遇见加缪
对话 1 次
对加缪使用【问题の写真】

选项:加缪(その机密とは----)
(ソレイユか?)正确答案
(パピヨンか?)
(シャノワールか?)

得到【ブローチの复制】
第 12 次记录中断(可以确认与角色之间的好感度)

米琪·10 月 4 日 午前

米琪的公寓

米琪起床

警察局

知道了小次郎被释放

花店(可以不根据流程顺序)

★之前小次郎连续与克蕾托见面后发生

L:克蕾托(それでね、雄猫だったから名前を"コジロー"にしようかなって思ってるんだけど……)
(良い名前ですね)
(やめてください)
(ポチはどうですか?)
等待时间限制结束:没有变化

市场

遇见蔻库莉可

餐厅

见到库丽茜妮,做了之后见面的约定

小次郎的公寓

调查床 1 次
第 13 次记录中断

小次郎·10 月 4 日 午后

日本大使馆

向迫水大使报告施本格勒的真实面目
观察衣服 1 次　对话 1 次
对迫水使用【ブローチの复制】

香奈尔夜总会(可以不根据流程顺序)

遇见梅尔

水边的桥

发现 フォン的尸体

香奈尔夜总会

遇见库丽茜妮.
库丽茜妮一起行动

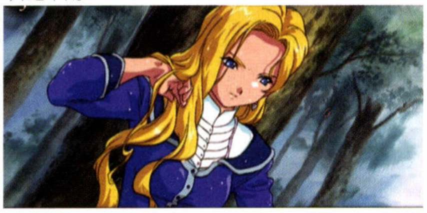
花店(可以不根据流程顺序)

★到现在为止所有与克蕾托见面事件都发生才发生

L:库丽茜妮(あ、いや……少々エリカやコクリコの真似をしてみただけだ)
(可爱いところがあるな)库丽茜妮好感度上升
(いい加减素直になれ)库丽茜妮好感度下降
(恶い物でも食べたのか)
等待时间限制结束:没有变化

凯旋门(可以不根据流程顺序)
L:库丽茜妮(~これぞ历史の重みというものだ)
(确かに立派だな)库丽茜妮好感度上升
(自慢するな)库丽茜妮好感度大下降
等待时间限制结束:库丽茜妮好感度下降

布罗尼森林(可以不根据流程顺序)
开始下雨



L:库丽茜妮(まつたく……とんだ灾难だな)
(ついてなかつたな)
(见とれてしまうな)库丽茜妮好感度上升
(久々のシャワーだ)库丽茜妮好感度大下降
等待时间限制结束:库丽茜妮好感度下降

理化学研究所
TL:库丽茜妮(いかにも……フランスを守る贵族として、国の发展を担う者に力を贷すのは当然の行为だ)
(立派だな)经过一段时间后变成(尊敬に值するな)库丽茜妮好感度上升
(鼻持ちならないな)
等待时间限制结束:没有变化
ANL:库丽茜妮(それはさておき、心の准备はよいか?~)
(普通)库丽茜妮好感度上升　其他强度:库丽茜妮好感度下降
下面的剧情

研究所内
与研究者谈话.
得到【仲间の写真】

咖啡厅
和库丽茜妮一起休息
L:库丽茜妮(私はカフエを注文するが、贵行は何にするのだ?)
(カフエを頼む)库丽茜妮好感度上升
(パフエを頼む)
等待时间限制结束:库丽茜妮好感度下降

香奈尔夜总会
库丽茜妮离开

秘书室
经理室
遇见古兰玛
对话1次
对古兰玛使用【ブローチの复制】

前厅
遇见花火.

秘书室(可以不根据流程顺序)
遇见梅尔
★如果身上带有【伤药】的话进入下面选项.
如果没有的话进入下面L
选项:梅尔(ちよつと纸で切つてしまつて……)
(伤药を渡す)梅尔好感度大上升
(放つておく)
L:梅尔(ちよつと纸で切つてしまつて……)
(大丈夫か?)梅尔好感度上升.进入下面选项
(舔めてやろうか)梅尔好感度大下降
(意外とドジだな)梅尔好感度下降
等待时间限制结束:没有变化
选项:梅尔(それより、明智さん。わたしに何かご用ですか?)
(ただ寄つてみた)
(メルに会いに来た)梅尔好感度大上升

小次郎的公寓
调查床1次　调查窗户边的鞋1次　得到【ミキの靴】

香奈尔夜总会
梅尔和茜在门口
自动移动到经理室
古兰玛正在追水大使谈话
观察古兰玛的衣服1次　与古兰玛对话2次
对古兰玛使用【ミキの靴】
艾丽卡飞奔进房间…
第14次记录中断(可以确认与角色之间的好感度)

米琪·10月4日　午前

地下设施研究所
牢房
与爱茵对话
调查门1次　调查铁格子2次
对铁格子使用【蝶のブローチ】
RL:米琪(お兄ちやんのマネだけど……开けてみせる!)
成功:进入下面剧情　失败:重复直到成功为止

研究所走廊
左边的房间
调查左边第2个柜子　调查白外套2次
得到【手书きのメモ】

研究所走廊
最正面左边的开关使用【手书きのメモ】

研究所实验室
调查巨大的装置1次　调查绿色的密封舱1次
第15次记录中断

剧情攻略

10月4日　午前　小次郎

一早小次郎便获得了释放,原来罗贝利亚暗中差遣了目击者才令小次郎获得自由,小次郎问她为什么要救自己时,罗贝利亚告诉小次郎那些黑衣人的正体是一个叫迪比迦·诺瓦尔的组织,是从警察、军队里的除名者集合而成的非正式武装集团,因此如果让米琪再深入调查的话将会很危险,小次郎明白了:"原来你是在担心我妹妹。"两人在墓地遇到加缪时,罗贝利亚对加缪的身份产生了怀疑,便回到刑务所开始调查加缪的身份,几经周折终于得知加缪正体竟然是内务省调查局特别搜查官。

小次郎找到加缪并揭穿他的身份后,加缪承认得倒也痛快,他告诉小次郎,那个死了的修蓬古拉其实是德国派来的间谍,目的就是为了探知SOLEIL的秘密,而他的任务也是要得知SOLEIL的正体是什么,为了不引起注意所以才与不怎么起眼的日本侦探联手调查。至于蝴蝶孤儿院,是一个让那些孤儿人工引发灵力觉醒的研究设施,而爱丽纱就是人工灵力觉醒的其中一人,所以才会失踪,因此判断SOLEIL与灵力应该有所关联。目前能探得SOLEIL正体的方法,只剩下一个——理化学研究所。

10月4日　午前　米琪

一早米琪来到警察署前得知哥哥已被释放的消息才放下心来,在市场遇到蔻库莉蔻,被告知库丽茜妮正在餐厅等她,是关于理化学研究所的事,来到餐厅见到库丽茜妮后,米琪把所知的一切告诉了她,于是库丽茜妮觉得有必要去一次理化学研究所,她让米琪一会去香奈尔汇合,自己要先回去做些相关联络。米琪本打算找哥哥商量一下,但是等来的却不是哥哥,而是那个卖诗集的金色长发少女波露娜德朵,她缓缓拔出伞柄内的金属长针,一步一步走近米琪:"明智米琪,爱丽纱在等你……"

10月4日　午后　小次郎

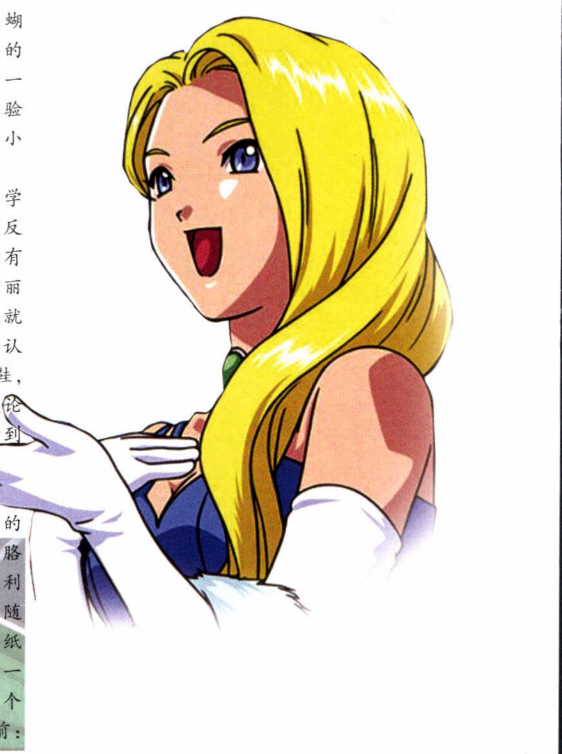
追水没有想到小次郎不但查出了修蓬古拉的身份,连蝴蝶孤儿院的秘密都知道了,蝴蝶孤儿院对于一部分人来说可以说是禁忌的想忘记的过去,追水也不否认自己是其中一员,小次郎质问追水为什么要利用小孩子实验时,追水只说这是"都市防卫构想"的一环,小次郎没有资格知道。

前往香奈尔与库丽茜妮一起前往理化学研究所,小次郎得知这里主要研究的是核反应,但是主研的巴勒斯教授以及助手爱茵都有一段时间没露面了,此外这里似乎也没有爱丽纱的踪迹,最后只得到一张照片,其中两人就是巴勒斯教授与爱茵,另外一个军人却不认识。回到公寓时,小次郎发现了米琪的一只鞋,这令小次郎大为担心,在与追水和古兰玛谈论此事件时,艾丽卡却带来了小次郎最不愿听到的噩耗:"米琪她……死了……"

10月4日　午后　米琪

米琪醒来时发现自己被关在一个未知的房间里,房门紧锁,而门窗也只能伸出一只胳膊。米琪突然想到哥哥以前教的开锁术,便利用蝴蝶胸针的针尖部分成功打开房门逃出。随后从左边房间衣柜里找到一张写有数字的纸条,再按此数字打开了正门的电子锁,来到一间广阔的房间里却发现爱丽纱被密封在一个容器里,此时波露娜德朵又出现在米琪面前:"你看见了?"随后拔出了金属长针逼近了米琪:"傻孩子……"

密封在容器中的爱丽纱,是否听到了米琪的悲鸣?



小次郎·10月4日 夜

布罗尼森林

ANL:艾丽卡(明智さん、わたしの顔を思いっ切り叩いてください! 梦なら痛くないはずです!!)
最强:艾丽卡好感度大下降受到**50**点伤害 强め:艾丽卡好感度大下降 普通:没有变化 弱め:没有变化
最弱:受到**30**点伤害

森林里

观察脸1次 观察身体1次 观察左肩膀数字1次

L:吉母警部(と、とにかく……ムッシュ明智、骚がせてすまなかった)
(气にするな)
(ふざけるな)
等待时间限制结束:艾丽卡好感度下降

对艾丽卡使用【**マゲのカツラ**】可以交换到【**招き猫**】,艾丽卡好感度大上升

香奈尔夜总会

经理室
知道了“花组”的真实身份

电梯大厅

与让班长对话
得到【救急箱】

门廊

遇见梅尔和茜
观察梅尔的衣服1次 观察茜的衣服1次 与茜对话1次 与梅尔对话1次
对梅尔使用【仲间**の**写真】

选项:梅尔
【女性研究者】重新选择
【老科学者】重新选择
【迷の军人】正确答案
花店(可以不根据流程顺序)
梅尔好感度大下降

★之前米琪推荐猫的名字为“**コジロー**”后发生

陆军统帅总部

L:茜(~それにしても变わってますよねぇ)
(一绪に动きたかったんだろ)茜好感度大上升
(あんたのせいじゃないか)
(确かに变わってるな)
等待时间限制结束:没有变化

本部将军室

与梅尔对话1次
对梅尔使用【仲间**の**写真】
确定了神秘军人的真实身份

巴黎圣母院

观察西特岛
对西特岛使用【双眼镜】
加缪出现
第16次记录中断(可以确认与角色之间的好感度)

米琪·10月4日 深夜

研究所实验室

遇见巴勒斯教授
第17次记录中断

小次郎·10月5日 凌晨

西特岛前

L:加缪(~どうするんだい、明智君?)
(シテ岛へ乗り入む)两人好感度大上升
(ミキを助けに行く)两人好感度上升
(とにかく天に祈る)两人好感度大下降
等待时间限制结束:梅尔好感度下降·茜好感度下降

洞穴入口

加缪先通过绳索下道洞穴
艾丽卡,库丽茜妮,蔻库莉可,罗贝丽亚,花火5人好感度在良好以上的按好感度最高的人出现
当没有符合条件的人物时,单独潜入
在这时如果拥有【**愿いの指轮**】,使用可以从花组5人中选择1人出现

★花组5人好感度全部普通以下

选项:やって来た花组队员と一绪に行くか?
(“花组队员”と一绪に行く)和该花组队员一起潜入
(自分一人で行く)该花组队员好感度复原单独潜入

西特到地下洞穴

参照洞穴部分附录

在这时如果拥有【不思议**な**时计】,使用可以跳过迷宫部分直接出去。不过有同行者的话为了得到洞穴内的CG,最好不要使用

研究所走廊

进入正面的房间
研究所实验室
调查爱茵一次
第18次记录中断(可以确认与角色之间的好感度)

小次郎·10月5日 凌晨

巴黎郊外

小次郎使用蒸汽摩托追军用列车

JL:小次郎(……行けっ!)
成功:进入下面剧情 失败:GAME OVER 死亡

军用列车内部

观察小次郎衣服2次

选项:(乗り入むか……?)
(乗り入む)进入下面剧情
(样子を见る)取消

★在有同行者的情况下进入下面LIPS

L:DN成员(し、侵入者だ! 应战しろ!)
(ここは任せろ!)花组队员好感度大上升·进入下面**SL**
(ここは任せた!)下面**SL**省略
等待时间限制结束:下面**SL**省略
SL:小次郎与DN成员发生枪战
全部打倒:进入下面剧情 等待时间限制结束:只要留下**1**人没打倒 GAME OVER 死亡

军用列车先头车辆

★在没有同行者的情况下,进入下面LIPS

L:多勒费索(フン……どこの青二才だか知らんが武器を舍ててもらおうか)
(武器を舍てる)进入下面剧情
(抵抗する)GAME OVER 死亡
等待时间限制结束:GAME OVER 死亡

军用列车机械室

调查右下的小门2次

BL:巴勒斯(もう列车が迫っておるぞ!)
成功:进入下面剧情 失败:GAME OVER 死亡

军用列车先头车辆

救出米琪和爱丽纱

军用列车机械室

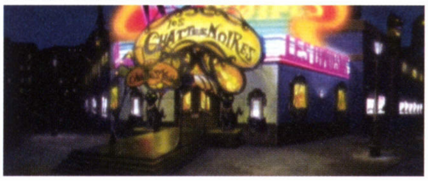
波露娜德朵抢了小次郎的手枪,企图自杀
如果没有同行者的情况下进入下面LIPS

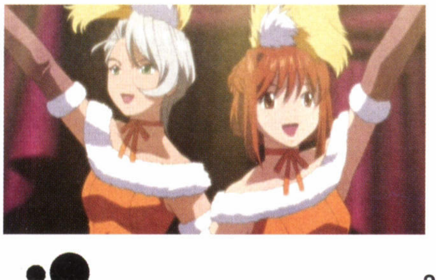
JL:小次郎(やめ----)
成功:波露娜德朵存活 失败:波露娜德朵死亡

★波露娜德朵的生死影响后面与米琪的对话(米琪的结局时)和与波露娜德朵本身的结局

巴黎郊外

与花组队员或米琪对话
片尾动画后是各角色的结局





剧情攻略

10月4日　夜　小次郎

怀着沉重心情的小次郎前往确认遗体，然尔却发现死者并不是米琪而虚惊一场，这是一个与米琪年龄差不多的少女，身上没有外伤，看来与之前的连续杀人案无关。回到香奈尔，众人得知遗体并不是米琪时都松了口气，然而古兰玛说接下来要商谈的内容将关系到都市防卫构想，因此请小次郎回避，当小次郎质问为什么艾丽卡她们就能留下时，艾丽卡抢着说："因为我们也是巴黎华击……呜呜……"团字还没出口又被捂住了嘴，然而古兰玛却明确告诉了小次郎她们的身份，不过也仅限于此。感到被排斥的小次郎决定独自行动，但是古兰玛早就猜到小次郎会这样因此而派梅尔与茜来协助小次郎，小次郎不由得暗骂一句："女狐狸！"通过梅尔的关系终于得知了照片上迷之军人是多勒费索大佐，也是迪比迴·诺瓦尔的领导者，更有传闻说多勒费索曾经在巴黎圣母院附近出现过。随后小次郎他们来到巴黎圣母院，却发现整个锡特岛都被封锁了起来，从远处看到巴黎圣母院四周布满了黑衣人。此时加缪也找到了小次郎，告诉他迪比迴·诺瓦尔的根据地就在那巴黎圣母院的地下大空洞里，梅尔和茜突然醒悟过来："那是去年大神先生他们战斗过的……"加缪更说政府决定于天明时刻动用空军空袭锡特岛，对外则称是围剿去年怪人事件的残党，并且警告梅尔和茜这次事件本身就属于贤人机关的失误，因此是不能出动巴黎华击团的。连巴黎华击团都知道的加缪，却不知道SOLEIL的正体，加缪究竟是什么人……

10月4日　深夜　米琪

米琪醒来时发现自己还活着，原来只是右足被刺而已。此时巴勒斯教授出现，当米琪质问他要对爱丽纱怎么样时，巴勒斯教授说只是让爱丽纱充当核反应机关的制御装置而已，因为核反应与放射线的制御只能依靠灵力，而目前正与爱茵一起着手开发核反应机关的试作机"SOLEIL1号"，爱茵也说如果开发成功就能拯救她的故乡越南，因为那里还有很多人买不起蒸汽机关，如果核反应机关研究成功并实现量产化，那么蒸汽机关的价格也会一落千丈。然而米琪质疑巴勒斯教授："会牺牲人的装置，能给人类带来幸福吗？"教授却不已为然："先在科学中利用灵力的是贤人机关，其中一部分人为了获得灵力还用小孩子做实验，我只是让那些未被贤人机关正式采用的孩子再次产生作用而已。"然而多勒费索大佐出现，说研究出的只不过是自己需求的超破坏兵器，结果遭到爱茵的强烈反对，多勒费索一枪把爱茵打倒，随后说由于这里将要遭到空袭，因此要利用军用列车脱出前往斯特拉斯堡。

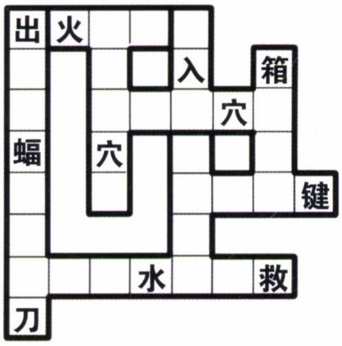
10月5日　零时　小次郎

为了救出妹妹米琪，小次郎决定单独潜入锡特岛，然而赶到地下研究所时只发现了重伤的爱茵，她临死前告诉小次郎，SOLEIL的正体是核反应机关，现在却成了破坏之兵器，而他的妹妹也被带上了军用列车离开了这里。

10月5日　零时　小次郎

小次郎追上并潜入了军用列车，但是在多勒费索与贝尔娜德特以米琪为人质要挟下不得不放下了武器。多勒费索的目的是利用核反应机关而创造出最强的破坏兵器，进而统一欧洲完成拿破伦未完成的霸业。但由于核反应机关目前还是实验阶段，所以便利用拥有灵力的爱丽纱充当制御装置，而一旦爱丽纱灵力耗尽而死亡就会像森林中那具尸体一般丢弃掉，而米琪因为也有一点灵力而被当成了备品。就在此时加缪突然出现射杀了多勒费索并打晕贝尔娜德特，出乎意料的是加缪竟然也是德国间谍，这次要利用军用列车离开巴黎直接前往德国。然而容器内本应该已经没有意识的爱丽纱对巴黎强烈的思念竟然使列车强行反方向行驶，完全没有预料到这种结果而任务失败的加缪只得跳车逃走，但是列车却正与前方火车相对而来，一旦相撞产生核爆炸则整个巴黎都会消失的，小次郎冲进机关室扳动了列车制御手柄，终于避免了一场大灾难。

西特岛地下洞穴



地下洞穴

入：小次郎进入洞穴的地方
穴：下落的洞穴。如果没有火把经过受到**25**点伤害
火：火把
箱：放有炸药的箱子，被链条锁住。使用军用箱的钥匙和链子刀打开
键：军用箱的钥匙
救：救急箱
水：水蛭出现的地方。**RL**失败受到**50**点伤害
刀：链子刀
蝠：蝙蝠出现的地方。如果同行者是花火**SL**后进入下面**LIPS**
L：花火（あ、あの……もう大丈夫ですか？）
（花火から离れる）花火好感度大上升
等待限制时间结束：GAME OVER 死亡
SL后受到剩余蝙蝠数×10点伤害
出：出口。使用炸药和火把后可打开

传说中的怪人

9月3日　米琪从餐厅出来后

布罗尼森林

调查左下角的树丛1次，然后对左下角树丛使用【ニンジン】

1年前在巴黎出现的兔子怪人西佐登场！

西佐（~见なかったことにして欲しいピョン）
（见なかったことにする）得到【伤药】
（警察に通报する）
（サーカスに卖り飞ばす）
等待时限结束：得到【回复液】（ここでしか手に入らない）

10月2日　小次郎被打晕醒来后

布罗尼森林

9月3日如果米琪来见过西佐的话，他会再次出现。

和他发生战斗。一回合受到25点伤害。

必胜法：体力要在30以上。对西佐使用【腐ったリンゴ】，然后再战斗一回合，胜利。

打败西佐后得到贵重道具【不思议な时计】

全物品表

支票(小切手)	グラン·マ为ミキ准备的。面额不明。
黑玫瑰(黒いバラ)	留在杀人现场的人造玫瑰。
怀表(怀中时计)	迫水爱用的怀表。
公寓钥匙(アパートの键)	以前大神使用的公寓的钥匙。
ロベリア照片(ロベリアの写真)	ロベリア的剧照。
受害者照片(被害者の写真)	シュペングラー的照片。
领带别针(ネクタイピン)	シュペングラー书房发现的别针。
蝴蝶胸针(蝶のブローチ)	孤儿院的孤儿和有关人员的胸针
神父的介绍信(神父の介绍状)	レノ神父给的介绍信。
女性的肖像画(女性の似颜绘)	コレット画的女性的肖像画。
有问题的照片(问题の写真)	有加缪在内的照片。
蝴蝶胸针的复制品(ブローチの复制)	蝴蝶刀的复制品。
朋友的照片(仲间の写真)	回旋加速器完成时的纪念照。
ミキ的鞋(ミキの靴)	ミキ的鞋。
手写的笔记(手书きのメモ)	记有地下设施研究室密码的纸条。
没有子弹的手枪(弹切れの拳铳)	迫水给的手枪。没子弹
手枪(拳铳)	装有子弹的手枪。
双筒望远镜(双眼镜)	シュペングラー的书房的望远镜。
炸药(ダイナマイト)	军用手提箱里的工业用炸药。
手提箱的钥匙(トランクの键)	军用手提箱的钥匙。
链子刀(チェーンカッター)	切断链子的工具
火把(たいまつ)	点燃导火线的重要工具。
小次郎的照片(小次郎の写真)	ミキ常带着的小次郎的照片。
记事本(メモ帐)	小次郎常备的记事本。
花束(花束)	コレット能得到的花束。
诗集(诗集)	ベルデナッド串街叫卖的诗集。
蛋糕(ケーキ)	法国的パティシエ制作的蛋糕。
胡萝卜(ニンジン)	含胡萝卜素的蔬菜。
创伤药(伤药)	治小伤的涂剂。能恢复 10 点体力。
恢复液(恢复液)	给怪人胡萝卜后得到的
急救箱(救急箱)	大的伤也放心的治疗。体力全恢复。
エリカ的照片(エリカの写真)	エリカ的剧照。可爱的黑猫表演服。
グリシーヌ的照片(グリシーヌの写真)	穿青蓝色演出服的グリシーヌ剧照。
コクリコ的照片(コクリコの写真)	魔术师·コクリコ的剧照。
花火的照片(花火の写真)	花火的剧照。
高价的壶(高价なツボ)	シュペングラー交易使用的壶。
破裂的壶(割れたツボ)	シュペングラー的口袋有的破片。
マゲ的桂(マゲのカツラ)	エリカ非常期望的东洋的神秘。
招财猫(招き猫)	シャノワール小卖部卖的谜之商品。
高价的石版画(高价なリトグラフ)	高级的石版画。グリシーヌ喜欢。
猫食(キャットフード)	猫的食物。
愿望的戒指(愿いの指轮)	ベルナデッド给的神秘的戒指。
腐烂的苹果(腐ったリンゴ)	谁也不愿吃的物品。食用危险。
不可思议的表(不思议な时计)	打败怪人得到的表
ミキ的照片(ミキの写真)	ミキ的剧照。迫水很喜欢。
德国制的小刀(ドイツ制のナイフ)	锋利的小刀。看到的人都很喜欢。
万能扳子(万能レンチ)	工程师们的工具。
钢笔(万年笔)	文件工作在多的人不可缺的东西。
蒙皮子的笔记本(革の手帐)	功能齐全的万能笔记本。
丝质围巾(シルクのスカーフ)	得到巴黎女人好评的第一流牌子。
香烟盒(シガレットケース)	推荐给喜欢抽烟的男人的好东西。
年代久远的葡萄酒(年代物のワイン)	邸宅出仓的ヴィンテージワイン。
圆筒竹刷(茶筅(ちゃせん))	木工的技能很棒的茶具。
浮世绘(浮世绘)	外国人喜欢的东洋美术的杰作
贴药(贴り药)	跌打损伤有效的贴药。可自己使用。

全猫食取得

地点	取得方法
墓地	左边的一块墓碑
小巷里的酒吧	在入口画面,胡同最深处的地面。只限白天
图书馆	在最右面的书架的最上层左角落。
餐厅	在入口画面,右侧的树丛
布鲁梅尔家	在入口画面,画面左面的栅栏,从下第二段中央。
公园	左下的长椅
日本大使馆	门左边的树丛
前厅	放在左边的花木。只能在营业时间以外的时间得到
酒吧	画面中间。计数器和架子之间
秘书室	右边桌子接近上面架子的地方
厨房	在画面中央稍微右面的黄色的热水瓶
后台	最里面的架子最下层中央
幕后	左边的架子,右下
大道具房间	画面下面稍微左边点的红色和绿色的油漆桶之间

巴黎市区

1 陆军统帅总部	7 艾菲尔铁塔
2 布罗尼森林	8 巴黎圣母院
3 孤儿院	9 施本格勒的公司
4 山特监狱	10 凯旋门
5 理化研究所	11 巴黎北站
6 司汤达的家	12 隐藏的家

巴黎街道

1 花店	10 餐厅
2 特鲁托露广场	11 小次郎的公寓
3 墓地	12 日本大使馆
4 小巷里的酒吧	13 米琪的公寓
5 香奈尔夜总会	14 警察局
6 市场	15 咖啡厅
7 布鲁梅尔家	16 水边的桥
8 教会	17 公园
9 图书馆	18 马戏团

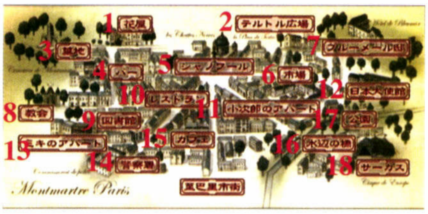
香奈尔夜总会

1 天花板上的阁楼	8 酒吧
2 后台	9 一阶客席
3 舞台里	10 二阶客席
4 道具屋	11 秘书室
5 电梯大厅	12 小卖部
6 厨房	13 前厅
7 舞台	14 门廊

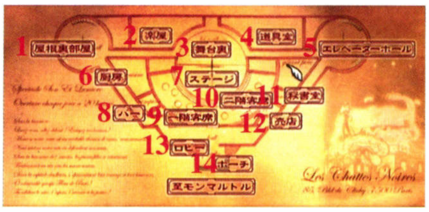
全地图对照

巴黎市区

巴黎街道



香奈尔夜总会



全结局达成

花组 5 人

得到【愿いの指轮】,10 月 4 日深夜到达巴黎圣母院,如果花组全体队员好感度普通以下,可强制召唤一名队员到来。
在军用列车内必须选择(**ここは任せた!**)

梅尔和茜

单独潜入西特岛
序章开始就积极的选择好感度上升的选项
两次图书馆事件都要发生,米琪与梅尔在图书馆的事件不发生
对梅尔有用的物品:【诗集】【花束】【**グリシーヌの**写真】
对茜有用的物品:【**ケーキ**】【花束】【**キャットフード**】
10 月 4 日夜晚小次郎在香奈尔夜总会把能交付的物品都全部交付
10 月 4 日夜晚去花店,梅尔好感度会大下降

波露娜德朵

单独潜入西特岛
米琪与小次郎与她见面的时间必须一次不漏的完成,每次都要都买【诗集】
【愿い**の**指轮】必须得到
米琪的好感度不能过高
对波露娜德朵有用的物品:【花束】【贴り纸】
所有与波露娜德朵见面的情节以在流程里列出

爱丽纱

单独潜入西特岛
10 月 1 日晚的艾菲尔铁塔事件结束前要做所有提高好感度的选项
10 月 1 日与米琪一起去公园遇见爱丽纱时,必须选择(**エルザの**方が好み)
米琪的好感度不能过高

米琪

单独潜入西特岛
不将【**ミキの**写真】交给迫水
10 月 1 日在巴黎北站把能交付的东西都交付
10 月 2 日米琪在公园遇见小次郎时把除了【小次郎**の**写真】以外所有能交付的东西都交付
10 月 2 日小次郎在公园遇见米琪时交付所有能交付的东西

小次郎

结束时所有人物好感度不能有亲密
不能满足任何其他结局的条件

通关后在开始菜单里增加特典选项

【前略 モンマルトルより】:一个留学生的故事(这里将不再给出此故事的流程和剧情,大家自己去探索吧)
观看结局:可以观看完成的结局
观看 CG:可以观看在游戏中收集到的 CG 图片,有些是很难拿到的哦
音乐欣赏:欣赏游戏里的所有音乐
回忆模式:樱战 3 的三个 OP 和所有的次回预告

后记

终于做完了这篇长长的攻略,感觉我的精力在这 1 个多星期中被榨的干干净净(笑~)。在制作过程中遇到了不少困难在这里要感谢樱花大战 BBS 的各位在这过程中给予的帮助,感谢 Welsper 帮我整理资料,感谢 K1 精彩的剧情(对不起~我砍了好多…555)。

说实话,同很多同好一样,在 4 的结尾处最后一枚樱花瓣落下时就满脸泪痕的认定了自己樱战路途的结束(我没有哭哦!我真的没有哭哦!旁人:别以为你躲在被窝里哭就没人知道)。所以在这款游戏公布之后我根本对它的没有过多的兴趣,只不过是在一个玩了 7 年多樱战的 FANS 的收集欲望的驱使下买了下来。但当我把碟放进了机器,熟悉的音乐再次响起的时候,熟悉的人物再次出现在眼前,突然感觉自己身上的血又热了起来,又唤起我的热情。虽然是用的三代的画面和音乐,但出色的故事剧情和新加要素还是非常值得大家去玩以下这款游戏。如果是新接触樱战的朋友,为了能更好的容入剧情,最好先玩一下三,在玩三以前请务必玩下二,在玩二以前请务必……哎哟~

"……谁打我?"作者迷惑地转过头,却看见一个阴笑的骷髅。

"fei 你跳出来干吗?回你的黑白页去!""嗳呀,好久没在彩页上露面看大家都有没有想我啊……"

"你来干吗?""咱们打个商量,"fei 搂住作者做亲热状,"这彩页是很华丽来的,不过页数好像不够了哦?剩下的就都放我才语游言那边去吧。"

"你没有什么花招吧?"

"怎么可能有花招,你怀疑我的人格么……各位读者,想接着看樱花大战专题的请往后走哦。"

如果您是纯粹的游戏迷，喜欢本刊极为详尽的攻略内容 → 第 48 页，从那里开始，将是您所急需的资料和信息~

如果您认为每月游戏中并非只有“所谓的大作”才好玩 → 第 131 页的“非主流”，是您小憩的驿站~

如果您爱好轻松搞笑的文字氛围，尤其是和游戏有很大关联的 → 第 143 页开始，那里无比精彩的“才语游言”正等着您

如果您是钟爱“X 档案”这部美国电视剧的玩家 → 走！第 42 页，有《X 档案·反抗或屈服》的全攻略~

如果您只是对“不明飞行物”或者“超自然现象”有着浓厚的兴趣，但之前没有关注过“X 档案”

↓

就是您了，请您跟我往下来

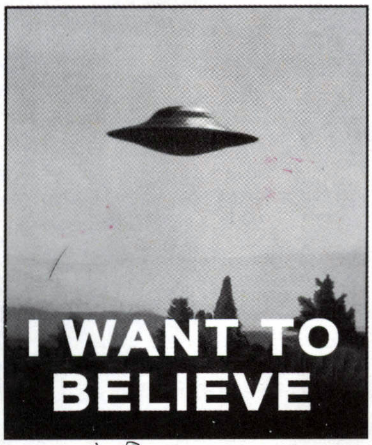
↓

诸位读者好，我是 DRAGON。欢迎您，您将从本页开始一个不同于“一般攻略概念”的专题。什么叫不同于“一般攻略概念”？

我们举个例子：一老外看金庸“金大侠”的武侠，他不是咱东方人，也没受过东方式的教育，只是懂文字。那么就算金大侠的小说多强，这老外估计也看不出感觉来。同理，很多由影视作品改编的游戏，如果你对影视作品吃不透，这游戏在你眼中也就充其量是中庸！因为你看不懂那些“桥段”，留着“包袱”或共鸣让您惊喜得地方，您都没感觉呀~说到这儿，您肯定会以为这《X 档案·反抗或屈服》有多好玩……不是，其实游戏做的很一般（哎呀~别打我~），但是我和这个游戏攻略的作者都玩得很开心！因为游戏中有很多只有爱好者才能感动或大笑的内容……这就是我制作这个专题的初衷——把这部在全球风靡一时的电视剧集《X 档案》介绍给大家！我想，这也算是攻略吧，攻略不一定只限于游戏，对吧~当然，先买个关子，这次的攻略形式极为诡异。并不同于平时的游戏攻略，平时是“知无不言，言无不尽”，能有点难度的迷宫，我们一定会奉献全迷宫地图；能有一点研究成份，我们就做全道具、武器列表。这次可是不同的~

ok！我们开始——

《X 档案》并不是美国电影（也就是俗称的‘大片’），而是美国电视剧集。美国电影的水平和效果，不用我在这废话，但美国电视剧集是什么程度的东西呢？我们来看看，专业影视媒体上是怎么说的：



有人说：“美国电视剧，并非一块视觉文化的新大陆，但现在，它正以越来越考究的艺术品位，越来越奔放的自由创意，区别于日趋僵化的 HollyWood（好莱坞）。就像 80 年代初，美国最优秀的那部分影视作品，它正在为我们打开一个鲜活的、具有创造力的窗口。”法国《电影手册》甚至敏感的认为，在工业化的电影制造领域，美国电视剧的成就已经超越了好莱坞的大多数电影。有人断言美国电视剧正处于一个难得的黄金时代，电视剧工业给予创造者更多的自由，而这种情况在好莱坞是几乎不存在的。“当电影沦为儿童玩具，电视剧所提供的阅读快感将使它成为最后的成人读物。”

——《新电影》专题：美国剧集入门指南　节选

噢，美国电视剧集有那么强吗？答案是肯定的，2003 年夏天，最权威的欧洲电影杂志，曾经有一期是全面介绍美国电视剧集的，整本杂志完全屏蔽了任何电影内容，而且那一期整本杂志是一个大专题，名字叫“电影已经死了！”噢！~他们认为电影都死了，那一本杂志全部来介绍美国电视剧集，这还不说明问题吗。

我要介绍的《X 档案》就是美国电视剧集中最为艳丽的一道风景，来看看成绩——1993 年初，二十世纪福克斯电视台大胆开拍以探索外星生命及未知世界为主题的科幻推理剧集《X 档案》。上映时，人们对于这部投资上百万美元的科幻电视连续剧并不太看好，因为毕竟科幻题材的影视作品在美国太多太滥了，大家似乎找不出什么理由可以证明《X 档案》会红火起来。据说当年该剧在尼尔森(Neilsen)全年收视榜 118 个节目中，排行 102，本剧集差点要迎接腰斩。1993 年 9 月正式开播以后，该剧集大获成功，而且火得有点儿邪乎，连年成为收视率排行的冠军。直至 2001 年，《X 档案》始终名列全美收视排行榜的前茅，且曾赢得 15 座象征电视业界最高荣誉的艾美奖。1998 年，《X 档案》的第一个电影版《X 档案·征服未来》推出，电影票房、录像带及相关版权的收入竟高达 10 亿美元。《X 档案》在全球拥有高达几千万的拥趸，他们对此电视剧集的热衷可以用疯狂来形容（我就是其中一个！游戏攻略的作者 fatvin 说他也是，姑且就算是吧~）。

《X 档案》究竟是靠什么吸引这么多观众的呢？我想，如果我这里发言的话，有些不恰当，有句话说的好“术业有专攻”，我们再来看看那些专业人士是怎么看这部电视剧集的——

“这是部动作片，是吧？”
“嗯，偶尔。”

而且有外星人，对吗？”
“这个嘛……对，偶尔啦。”
“主角一定！~是一男一女。”
“是！”
“好，所以内容不是那种傻傻的警匪枪战喽。”
“嗯，没错。”
“有点‘阴阳魔界’加‘FBI 警探’了？”
“有那么点意思。”

“X 档案”没有任何让人一眼就能断言它会大卖的要素。剧中没有著名的尖下巴性格男星，也没有倒在男主角肩上的金发长腿姐姐，编剧更无意用老套的剧本，甚至努力对抗科幻恐怖的标签，而争取尽量多吸引了一群死忠的女性观众。现在来看编剧还是很有远见的，当初的决定不仅坚定且相当正确。接下来的考验，就是这种感性男子横跨美国追逐巨型怪虫和绿色外星人的故事，究竟能否抓住美国观众的视线——如果观众星期五晚上还会待在家里的话。

早期权威美国电视剧集杂志的评语，像娱乐周刊说过的，是“这部影集没救了”。有鉴于不少“推理科幻”节目如《高地人》(HIGHLANDER)、《不死武士》(FOREVER KNIGHT)，和新版的《星际争霸战》(STAR TREK)已经充斥在每个家庭的电视频道中，"X 档案"在第一季播出时期待的只是市场大饼中的一小块。市场到底能容纳多少科幻恐怖片？以及更重要的，观众的口味究竟是什么呢？除了《星际争霸战：新世代》(STAR TREK:NEXT GENERATION) 以外，没有一部现代推理科幻影集撑得过第三季的关卡。而且电视公司要的是像《谋杀》(MURDER)、《她曾经写道》(SHE WROTE)一类的强力影集。有点恐怖/有点科幻/有点剧情的节目并不符合要求。不过事实证明，如果 X 档案因遵循科幻片的老套，它的生命期可能比超级市场架上的蔬菜还短。

接着，根据盖洛普市调结果显示，超过四成的美国居民相信人类在宇宙中并不“孤单”，加上 X 世代的收视习惯对电视工业而言还是个谜，许多美国人对任何有点“新世纪”(NEW AGE)的东西仍然十分着迷，所以电视公司认为或许值得一试。对于看着“X 档案”的收视率一路爬升的人而言，第一季的故事似乎太早结束。即使是收视率稳定成长，在第一季内容结束时，尼尔森收视率公司仍然只称它为“中等收视影集”。虽然有一群核心的死忠观众每周固定收看，但这足以让这出戏撑过第二季吗？根据那些叫做“行销专家”的神奇人士说法，答案是“肯定的”！籍由打散原始数据重新建立模型图表，他们开始清楚显示“X 档案”和它的观众究竟有何特别之处，以及为什么一个在 118 个节目中排名只有 102 位的影集还能继续做下去。的确，X 档案的极少数支持者——一群拥有重要特质的支持者，使市场研究人员不得不加以重视。X 档案的影迷大都属于高级知识分子的白领阶级；这些人知识丰富、有着很高求知欲望、接受能力强，多半还很年轻，不吝于从皮夹中掏钱购物；他们都属于同一个年龄层，正是让广告主难以掌握、网路程式设计师无法了解的一群；更重要的是，这些影迷会疯狂的“讨论”这部影集。他们每个星期一早上都会几乎是虔诚地在办公室饮水机处聚集，夫妇也会先看完这个星期的演出后，才进行周末的社交活动；他们除了用录像机录下每周的节目，所有电脑网路上也塞满了上线讨论的影迷；商店老板们面对着一群寻找还不存在的 X 档案相关产品；地方电视台每天接到无以计数的观众来电，询问新片何时播出。老天，消费者自发运动造成的流行浪潮，是广告的至尊宝——“X 档案”办到了！

好了，现在的问题是：它能维持多久？再一次，许多其他推理科幻影集无法维持流行动力的相同疑问像鬼魅般围绕在“X 档案”身边，所有人的眼光都拉回到那些重要的市场数据。

“X 档案”在第二年夏天里的收视率很快地使任何铁齿的专家相信不寻常的事情发生了。一部仅仅重播的影集招揽了更多影迷——既能讨论制作技术和每集深度内容，又对被刻意保持距离的男女主角津津乐道的“意见影迷”们，这些主动表态的 X 档案影迷们包括了大学族群的精英、律师、工程技术人员、科学家、著名的艺术工作者，甚至连 FBI 探员都在内。也许在电视史上，这是首次也可能是唯一一次影迷们不属于“整天泡在电视机前的族群”。 ——美国专业电视剧杂志 节选

以上这番极具商业性和诱惑力的话，足以说明这部剧集的“伟大”。而您如果有兴趣，您会立即问下去，这部 200 多集，在美国、欧洲及日本等国家演了整整九年，且拥有一部票房成绩理想的“电影版”的电视剧集，究竟在讲什么？来来来，咱们还是看看专业人士是怎么用吊胃口的手法来介绍本剧集的——

在“X 档案”中，有一个神秘组织，它无所不能，操纵政府、在 51 区试飞 UFO、向公众隐瞒外星人存在的事实；制造无聊的飞碟事件让公众陷入“怎么可能有飞碟，都是报纸编来骗人的啦！”的误区；研究打败外星人的科技，生产科学怪物、制造所有著名的阴谋事件，如暗杀肯尼迪总统，暗杀革命者马丁·路德·金……“X 档案”中他们的形象总是一群在光线不好的封闭房间里抽烟开会的男人。五十年来不断地欺骗公众，义无反顾地研究生化武器，脚踩两条船和两个对战中的外星种族同时谈判……

但他们制造无数的阴谋和谎言，目的据说是为了保护地球！?

片中有男女主角，穆德和史卡利，是 FBI 的特别探员，专门调查超自然现象的“X 档案”。他们找到真相，却无法揭穿谎言……

男主角穆德相信它看见的超自然现象，而女主角史卡利却抱持怀疑的论点，故事就在两个人疑与信的辨证下推移：谁对谁错？事件是真是假？由观众的信念及信仰决定。

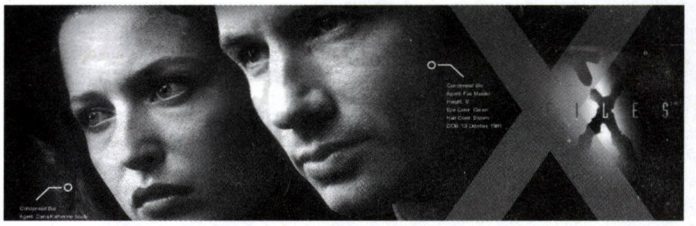
“X 档案”的编剧巧妙底利用流传已久的古老未知现象写出了一幕幕现代都市的传奇，检视了他们自称的“极端可能性”(extreme possibility)。包括食人魔、吸血鬼、心电感应、预言占卜、外星生物、政府阴谋……

“X 档案”的最吸引人的地方并不在这些神秘事件，而是在影集中透露各种现今科学无法合理解释的现象传达给观众的信念：以怀疑为基础的科学精神。没有什么事是绝对的正确，甚至连科学本身也是这样。只有真相才能说明一切。男女主角就象是领航者，带领我们进入这个世界，这里有科学的怀疑传统及对真实的渴望，也显示了比屈服从权威而僵硬傲慢的所谓科学观更开放的心思。

到底，美国政府是否真的存有一部《X 档案》，已经不需要我们去讨论了。只是在这个需要用已知去解释未知的世界上，我们坚信 X 档案中的经典名言:THE TRUTH IS OUT THERE(一切尚未定论)。 ——节选自《X 档案》的介绍文章

怎么样？是否已经把好奇心扩张到极限了?！我这先泼冷水~~哗……

《X 档案》的爱好者有人追阴谋论的主线看；有人欣赏那构成剧集的小故事；有人记录男女主角关系的蛛丝马迹……一千个爱好者说《X 档案》至少是八百个样。所以说，这部剧集并不需要我们给他定论，“一切尚未定论”这句本剧集著名的口号之一，本身就是自我的写照。《X 档案》是要去感受的，而不是去定义的，估计这也是全球几千万拥趸的心声~



下面我们就要进入《X 档案》的“攻略”了，我这里先说一下：本剧集包罗万象，我手头整理的文字粗算下来就有几十万字，但还只是这部剧集的皮毛而已。所以，本期的内容也只是用一小部分，并大幅删减过的编年史来“引导”大家，而且秉承“一切尚未定论”的理念。如果在编年史的若隐若现中，您对这部剧集有了兴趣，那么您可以购买全部九季的 DVD；或者从网上下载全部剧集。如果您在观看中有什么疑惑，或者还需要再深入的了解，请您拿起您购买杂志中附带的调查表，把您的想法写下来寄给编辑部，也可以在工作日打全国免费电话：8008864689 来提出您的想法，我会酌情在下期考虑是否继续这个栏目（我刊的规定是：只要读者总和意见超过 50%，即刻执行！），谢谢。（预告，如果下期继续连载，将刊登全九季中所有“阴谋论”的主线剧情。）

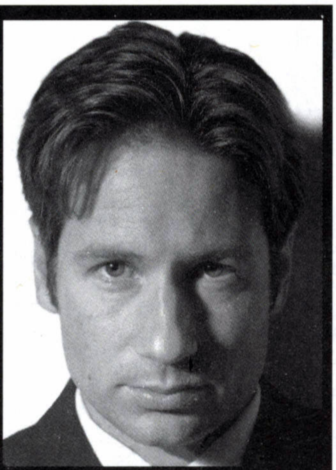
编年史阅读提示

1.孤枪侠(Lone Gunmen)，是穆德的好友，三位性格迥异的男性组成的团队，在一次案件中与穆德相遇。三个人经常帮助穆德解决棘手的问题，或分析情报。他们也怀疑政府隐藏外星人的真相，还专门办了一份地下刊物揭露真相。另，在"X 档案"剧集结束之后，"孤枪侠"成为"X 档案"的姊妹篇独立出场，目前已经上演了两季，可见其在观众心目中的地位。

2.深喉，是穆德在剧集中第一位协助他的神秘人物，第一季结尾为解救穆德而被杀。其实深喉是影之政府中的高层人员，和抽烟人一起工作，根据种种迹象估计，在很久以前两人就是同事关系了，所以和穆德的父亲相识。深喉这个名字的来源是尼克松总统时代，著名的水门事件中，一直给调查机构和白宫官员提供情报的迷之人物，当时华盛顿邮报总编辑，给他取了这个这个代号，代号来源于华盛顿正在上映的色情电影片名。至今为止，这位"深喉"的身份也没有公开。

3.影之政府，实际上，影之政府核心层正好 12 个人，和历史上美国调查外星人的秘密机构"Majestic 12"(MJ-12)极为相似，那也是 12 个人组成的秘密机构。曾有传言说，MJ-12 是凌驾于美国总统之上的组织。那么剧集中由各国委派专人并组成的影之政府，和这个传说真的很相似。

电视剧集主要人物简介



福克斯·穆德(Fox Mulder)

全名：福克斯·威廉姆·穆德（Fox·William·Mulder）

出生日期:1961 年 10 月 13 日

工作单位:美国联邦调查局 X 档案部门

主要经历：穆德的妹妹萨曼莎在他 12 岁那一年离奇失踪,全家人用尽心力也无法找回。父母为了此事离婚,使穆德在青少年时就处于单亲家庭中。穆德童年时对太空计划很感兴趣,并将太空人马可斯·贝尔特上校视为崇拜对象,他整夜不睡只为观看他登陆月球。妹妹的失踪使穆德对神秘现象及犯罪事件产生了兴趣,他坚信妹妹是被外星人所绑架的。从牛津大学的心理系毕业以后穆德就来到联邦调查局,虽然成绩卓越,但自从接触过属于超自然现象的"X 档案"后,便开始产生浓厚的兴趣,随后自请调入"X 档案"。

关于穆德的 N 个事实：

1)穆德曾有几次被所信任者欺骗利用的经验:在暴力犯罪科的搭档为了升官而盗用他辛苦调查的报告;"深喉"为了不让穆德了解真相而给予假情报;穆德的父亲比尔与妹妹的失踪有关,这些因素使穆德对周围的人及事物持怀疑态度,甚至连电脑密码都设成"trust no 1"(谁也不信)。

2)穆德惟一百分之百信任的人是史卡利。

3)穆德学会的第一个字是"J.F.K."(肯尼迪)。

4)由于童年时的经历,他对火感到恐惧。

5)穆德高中时的第二外国语是法文。

6)穆德是一个红绿色盲。

7)穆德用慢跑来锻炼自己的身体,有时也会在家里打打篮球。

8)他最爱的食物是葵花子,对于成人色情录影带及色情杂志很有兴趣,偶尔也会偷偷跑去看限制级电影……

丹娜·史卡利(Dana Scully)

全名:丹娜–凯瑟琳–史卡利(Dana·Katherine·Scully)

出生日期:1964 年 2 月 23 日

工作单位:美国联邦调查局 X 档案部门

主要经历:史卡利毕业于马里兰大学,主修物理,同时具有法医的学位,因此毕业后进入 FBI 的学院当教员。

她是个典型的科学家,注重客观理性的分析,但也能接受一些超自然现象,不善于言词,坚信每个案件背后都有合理的科学解释。她不顾家人的反对,毅然从医学院转到调查局工作,结果被委派去监视穆德的工作。经过多年的合作,她渐渐地被穆德的品格所感动,一些离奇的案件也给她的观念带来冲击,于是她不再为政府官僚所左右,成为同穆德一起追寻真相的最可靠的朋友和搭档。

关于史卡利的 N 个事实：

1)史卡利有一个哥哥、一个弟弟,以及一个热衷精神力量的姐姐。父亲是一名海军军官,他生平最疼爱史卡利。

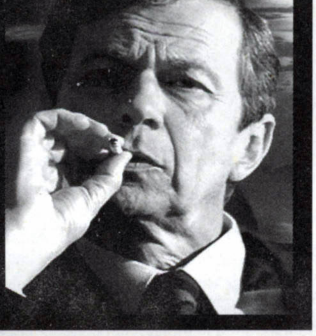
2)一次圣诞假期和家人团聚时,史卡利因帮助当地警方办案而意外地发现自己有个亲生女儿艾米莉,只是被当成实验品制造出来的艾米莉出生不久后便去世了。

3)史卡利曾经受到星象的影响而几乎与穆德决裂,但最后两人还是和好如初。除了亲人以外,史卡利惟一相信的人是穆德。

4)她曾被穆德的仇家当做复仇的靶子,也曾受到巫术的迫害,还几乎为了不明生物而丧命。

5)在学院时,史卡利曾与同月同日生的指导员杰克交往了一年。

6)当一位脸部皮肤具有随意改变能力的男子变成穆德的容貌和史卡利交谈许久后,她在不知情的状况下差点与假穆德坠入情网……



抽烟人(Cigrette smoking Man)

整部剧集最为神秘的男人,属于影之政府核心层一员,权力极大。

年轻时曾参与过几乎美国所有的秘密军事行动,包括亲自暗杀肯尼迪总统和马丁·路德·金。支持和外星人签订的"殖民地球计划",但实际上并非如此……

虽然曾被影之政府暗杀,但其成功脱逃,并最终胁迫影之政府再度接受他。

目前来看,应该是男主人公穆德的亲生父亲。

抽烟,不停的抽烟,所以被称为"抽烟人"。也被中国爱好者俗称为"癌人"。编年史中我用了两个名字。

DRAGON 在这部剧集中最喜欢的角色,光写这个人,我能写万多字~

史基那(Skinner)

身为前海军陆战队队员,参加过越南战争,并在一次战斗中身负重伤。

目前是 FBI 调查局局长助理,负责管理的部门就有穆德和史卡利的 X 档案。

他具有很强的责任感,有时对莫德没完没了的古怪调查会失去一些耐心。

他曾经不止一次警告莫德和史卡利,称他们调查的范围已扩大到危险的程度,由此可见,史基那应该知道一些内幕。

他也曾因为上层压力而被迫关闭了 X 档案部门,但是后来在自己的职权范围以内,又再次将其重开。

第七季目睹穆德被外星人劫持后,他彻底站在了穆德和史卡利一方。

X 档案的地球编年史
史前~1970 年

编者按:X 档案,包容了各方面的知识和信息,而且和历史上的真实事件有着紧密联系。

尤其是"故事得主线–阴谋论"的部分,为了能让剧情更加丰满,编剧在这方面可是呕心沥血!通过 202 集电视剧和一个剧场版,你完全可以书写一部从宇宙创立到 2002 年的"X 档案"编年史!编者引用并大幅修改了整个编年史的第一部分:史前至 1970 年。

毕竟这个编年史太为庞大了,而且很多环节都是息息相关的,所以编者删除了极多属于深度痴迷者的内容(否则从宇宙创立到 2002 年剧集结束,整个编年史放一整本 160 页都没有问题~~),希望中毒者们谅解。

以下编年史对于整体"X 档案"来说,仅仅是"浮出水面的冰山一角",如果你有着丰富的各种知识储备,相信这里很多地方都会引发你强烈的好奇心。等你有机会去真正接触"X 档案"时,你才会发现"水下部分"是何等的庞大。

◆一百四十亿年前

一次大爆炸产生了宇宙。在接下来的 10 亿年中,银河系形成了。(科学研究)

◆公元前四十五亿六千万年

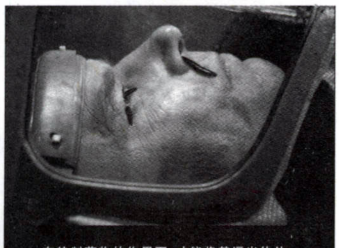
被地球人统称为太阳的恒星开始燃烧。在其后的 3000 万年中的某一天,一个火星大小的物体撞击了地球,撞击后分离出的一部分形成了月亮。(科学研究)

◆公元前四十五亿三千万年

地球的发育过程结束了,它的核心是熔化了的铁。(科学研究)

◆公元前四十五亿万年

一次流星的撞击,在火星的表面分离出一块巨石。在太空中漂泊多时后,它最终进入了地球的大气层,并坠落在了西伯利亚。岩石中隐藏了一种沉睡中的生物有机体,它们可以进入其他生物体内。(4×10–非常手段(下))



在特制药物的作用下,才能将其逼出体外

◆数百万年(甚至更久)之前

一种被称为黑油的病毒,拥有控制人类的能力,可以寄生在人类身上,并以人类身体为母体生成新的外星人种。而根据"光鲜人"所说,它们才是地球的"原著民"。很显然数百万年前外星人就来到了地球,那些没有离开的从上个冰河时代开始,就一直以病源体的形式沉睡着,等待殖民时代的到来。(电影版:征服未来)

只知道它们是地球的
原始居住者

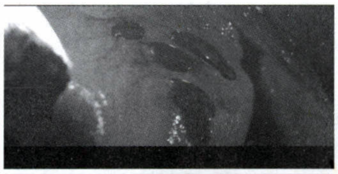
◆二十五万年前

一颗流星坠落在阿拉斯加的冰原上，位于北极圈的北部。它带来了一种近似于蠕虫的外来生物，它们生存于冷氨环境中。这些蠕虫能够进入人体，并且释放出使人产生暴力情绪的化学物质。不过，两条虫子无法同时寄居在同一个宿主体中，它们会杀死对方。（1×08–冰核计划）

几世纪以来，一个恐怖，完全不知名的物种在深深的冰层下等待今晚，它将再次浮现……猎杀开始

◆公元前三万五千年

上个冰河纪的两个人类猎人跟随着雪原中的一串脚印来到了一个冰洞中，它位于今天的得克萨斯北部。这些脚印都是三个脚趾的，也就意味着这些脚印的主人不是人类。在洞中，他们见到了一个被封在冰块中的脚印的主人。随后他们被一个极具侵略性的物种和袭击——外星人。我们看不清外星人，不过基本上是一个象爬虫的"灰色的"外星人。第一个人被杀了，但是第二个猎人将外星人杀了。黑油涌出了那个死掉的外星人的尸体，并且进入了那个猎人的身体，开始寄生。（电影版：征服未来）



人体寄宿工作完成后，"破壳而出"的景象

◆大约公元 1200 年

据男主角穆德（Fox William Mulder）所言，有关神秘的"布朗山之光"的传说可以一直追溯到这个时期，尽管文献上对这个时间的表述很含糊。没有文字的记载，这个时间源自于印第安神话。第一个有文字记载的报告，来自于 1771 年的一个白人。根据印第安的传说，切洛基族和卡他瓦族两族印第安人，在 1200 年左右的布朗山附近爆发了圣战。切洛基族人相信这些光是印第安少女的灵魂，几百年来她们一直在寻找在战场上死去的丈夫和心上人。（美国印第安传说）

◆大约公元 1300 年

北美洲西南部的印第安部族——阿纳撒兹（Anasazi）消失了。他们遭到了外星人的入侵和袭击，其中的一些长老躲藏在富含磁铁矿的庄落，使他们自己免于外星人的袭击。"抽烟人"称这些长老是"最初的影之政权"。而美国政府中确实存在着一个影之政权，准备在 2012 年的下一次外星人进攻中隐蔽到弗吉尼亚的维泽山（Weather Complex）。（9×20 真相）

印第安阿纳撒兹

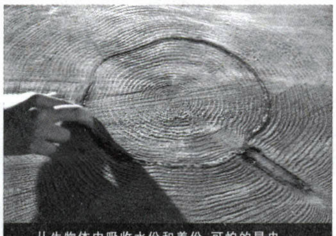
Anasazi（阿纳撒兹）意思为"古老的那些人"。他们是第一支在美国大峡谷的低地上居住的居民，他们从史前到十二世纪都在这里生活。目前在大峡谷中一共发现了大约两千多座阿纳撒兹的营地，可见当时这是多么庞大的一个部落。阿纳撒兹部落虽然经考证，有着吃人的传统，但是其文明相对于其它印第安部落很发达，而且美国著名的"西平顶山"玄武岩悬崖，这个 17 英里的黑色的岩石墙上，分布着几百个考古点，其中阿纳撒兹文化的岩画很著名，其中不乏那些现在很难理解的图画，仿佛象微外星生物曾来访。

弗吉尼亚的维泽山

维泽山位于弗吉尼亚州西部的布鲁蒙特镇附近，距离华盛顿特区仅 46 英里，在这座山地下有一个极为秘密的军事基地。有传说，这个基地是一旦美国先遭受核打击后，立即启动的备用三军总司令部。

◆大约公元 1400 年

一群史前的虫子（或者理解为外太空生物）感染了一颗树，这颗树位于后来的华盛顿州西北部的奥林匹亚国家森林。这些虫子在树的内部继续生存着，渐渐地新生的年轮就包围了它们。这些昆虫可以将它们的猎物织成茧，然后吸干他们的体液，它们攻击的对象可以大到人类。不管这些虫子涌向哪里，后面总是留下了油质的残余。（1×19–夜幕低垂）



从生物体中吸收水份和养份，可怕的昆虫。

◆1771 年

一个叫做杰罗德（Geraud de Brahm）的德国工程师考察了北卡罗来那州的布朗山，并且成为有记载的，第一个白人报告的"布朗山之光"的现象。这种光在印第安人的神话中也有记录，它们被描述为跳跃的、闪烁的和飞驰的。有时候，它们在夜空中慢速地漂浮，忽明忽暗。而有时候它们迅速如象转轮烟火一样旋转，而后就疾驰而逝。布朗山位于布克郡，在北卡罗来那的西部的摩根马（Morganton）和勒诺（Lenoir）之间。（美国历史）

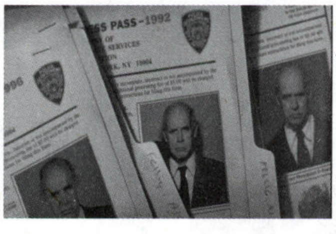
◆大约 1800 年

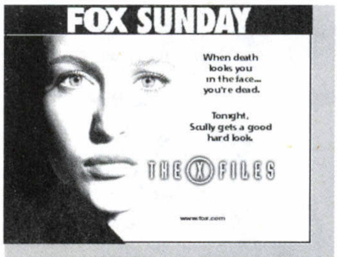
根据相对立的证据显示，大约在这一年左右，可能曾有外星生物的实体被冰封在加拿大最西部育空（Yukon）地区的冰川中。不过在 1997 年被发现的外星尸体也可能只是一场骗局。（4×24–真相与谎言）

费尽千辛万苦获得外星人尸体，难道真是人造品？

◆1849 年 4 月 4 日

记录中的 L.H.Rice 的生日，这是 Alfred Fellig 的假名。这可能是 Fellig 的真实生日，不过由于他用过一系列的假名，这也可能不是正确的记录。（6×09–心灵杀手）





当死神给你看他的脸时，你死定了，今晚，史卡利看到了……

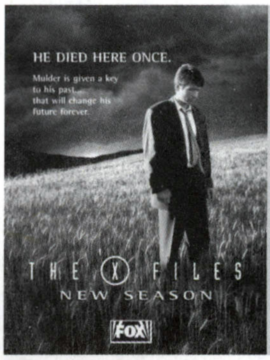
◆1855 年

这一年里，由蚊子传播的黄热病肆虐了整个美国，夺去了许多人的生命。这是最近的一次影响到纽约的黄热病流行。不过，上一次在新奥尔良的流行是在 1878 年。（美国历史）

L.H. Rice 当时在传染病房就医，奄奄一息。他相信自己看见了死神穿梭在病房中，带走人们的灵魂。他闭上了双眼拒绝凝视死神，而他的护士却替他死去了。他从黄热病中康复，却发现自己已是不死之身。（6X09–心灵杀手）

◆1863 年 11 月 26 日

一个名叫沙利文·比德尔（Sullivan Biddle）的南方联邦军士兵，在田纳西的汉密尔顿郡与联邦军的激战中身亡。当时托马斯的联邦军队追赶上了正在撤退的联盟军。比德尔的爱人，萨拉（Sarah Kavanaugh）躲在附近的一个掩体中逃过一劫。133 年之后，穆德相信他自己的前世就是比德尔。（4×05–前世今生）

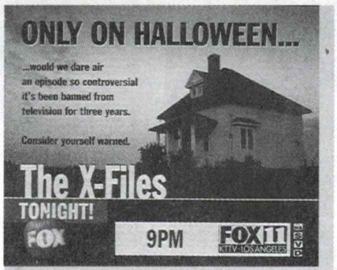


他曾经死在这里，穆德得到了打开前世的钥匙，那将永远改变他得命运

◆1864 年

皮科克家族在宾夕法尼亚的霍姆建造了农场，并且开始（也许是继续）实行他们的近亲繁殖的遗传。（4×03–故乡）

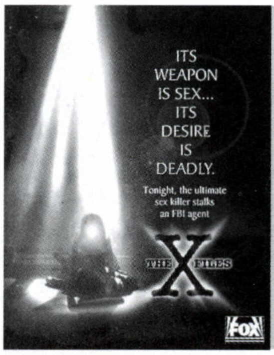
这是当时近亲繁殖的母体！



只有在万圣节我们才敢播出这么具有争议性的一集，它已经被禁三年了，请自己衡量一下

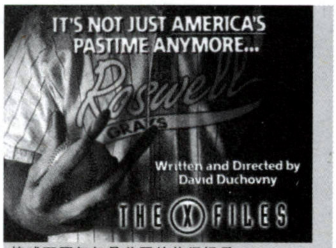
◆19 世纪末

一个宗教团体居住在马萨诸塞州的斯蒂芬森。他们过着与世隔离的生活，除了偶尔造访镇上的饲料店之外。事实上，他们（明显）是外星人。他们可以轻易地改变性别，并且释放出大量的化学物质，引发人类极度的性欲望。（1X14–性别扭曲）



他它的武器是性，它的欲望是致命的，今晚无与伦比的性凶手，悄悄逼近一位 FBI 探员

有限的证据证明，在这个国家其它地方也存在着外星人聚居地，比如佐治亚。（6×20–快乐人生）



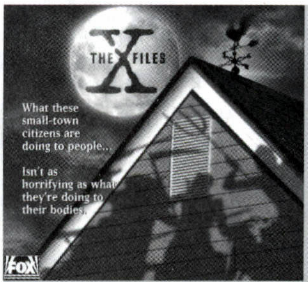
棒球不再仅仅是美国的休闲娱乐

◆1895 年 1 月 1 日

埃德加·胡佛（J. Edgar Hoover）诞生。（历史人物）

◆1902 年

依靠吃人肉和巫术生存至 1995 年的沃尔特·查克（Walter Chaco）生于这一年。（2×24–我们的小镇）



这些小镇的居民对别人所做的事，远比不上他们对尸体所做的恐怖……

◆1908 年

美利坚合众国特别警察署（US Government Special Agent Force）被更名为调查局（the Bureau of Investigation）。（美国历史）

◆1908 年 6 月 30 日

俄罗斯西伯利亚地区的通古斯卡，发生了一次巨大的爆炸。爆炸产生的废弃物覆盖了方圆 1200 平方英里的土地。但是科考队直到 1927 年才进入这个地区。他们发现倒下的树都是自一个中心点呈放射状向外的。撞击的角度显示了这个物体很可能是当时擦过地球的彗星的碎片。（历史）

亚历山大·卡兹申夫博士（Alexander Kazentsev）是俄罗斯科考队的一员，他被爆炸中心的景象震惊了，树木的顶端都不见了，而它们的枝干仍然挺立在那里。在远处四周，树木都倒向统一的方位，从中心呈放射状向外。数年之后，当他研究了广岛原子弹爆炸后的情景，惊异的发现同样是在临近高空爆炸处的树木顶端缺失，以及远处的树木呈放射状倒下。

他跟随另一支探险队又一次来到了通古斯卡地区，在土壤里发现了放射能量，以及合成的金属碎片。在他的官方报告中，卡兹申夫推断 1908 年的那次爆炸实际上是一次核爆炸，它发生在距离地面约一英里。那个爆炸的物体应该是"一个人造的超过 50,000 吨的物体，当它正式图降落时，它的核发动机发生了爆炸"。（来自 1959 年由 Bantam books 出版，弗兰克·爱德华所著的《Stranger Than Science》一书）

通古斯卡大爆炸

公元 1908 年 6 月 30 日上午 7 时 15 分，

在俄国的西伯利亚中部、贝加尔西北 800 公里的通古斯地区——一个人烟稀少的原始森林区，发生了奇怪的大爆炸：一个圆柱状的蘑菇云腾空而起，空中升起一个比太阳更亮的大火球，火球发生的热量使金属融化，方圆几十分里内的森林被彻底摧毁，附近地区大部分牲畜被烧死，浓烟上升到二十多公里的高空，爆炸的冲击波形成猛烈的飓风，把半径三十二公里内牧民们的帐逢刮得无影无踪。爆炸中心地面出现了一个直径数百米的黑洞的柱型深井。远闻爆炸中心一千公里的地方也听到了爆炸。在爆炸之后五小时，推进的空气湍湍越过北海，使英国伦敦的电灯骤然间全部熄灭，使英国各地的气压不断突升突降；使瑞典首都斯德哥尔摩的夜间出现了犹如中午骄阳的奇景；使荷兰的夜间出现了白昼般的白光。

当时沙俄政府认为是“世界末日即将来临的信号，是上帝怒斥人类的一种手段！”，并没有立即安排人员去调查。1917 年“十月社会主义革命”胜利后，列宁对 1908 年西伯利亚大爆炸事件十分重视和关怀，苏联科学院立即委派著名科学家留尼德·库利克组织科学考察队进行调查研究，收集了当时一些目击者的回忆和一些报刊资料。

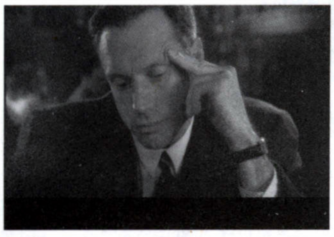
据伊尔库茨克发行的《西伯利亚报》当时发表的题为《最奇特的自然现象》文章记述：“座落在西北部的尼津·卡尔兰斯克村农民们看到地平线很高的位置上出现了一个目光难以接受的强烈发光物体。它的光呈白色偏蓝，外型是为圆柱型，从上至下运动达 10 分钟之久。当时天空清澈，能见度好。不久，此物运动方向的地平线上出现了一个黑色的云柱，很快，气温变得灼热干燥。当发光物体接近地面时，物体看上去好象要裂开，从中迸出一团黑烟聚成的巨大星云，不久，传来一声巨响，好象一堆巨大的石头或一发巨型炮弹落地的声音。大地在震荡，所以建筑物左右晃动，同时烟云中涌出条条火舌，这时所有的人都以为世界末日已经到来了。”科学家留尼德·库利克共收集到当时目击者近千名的回忆资料。

◆1925 年

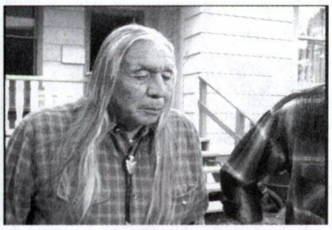
埃德加·胡佛（J. Edgar Hoover）入主了调查局，后来他将其更名为 FBI。**（历史）**

影之政府的领道之一：代表英国利益的“光鲜人”出生于这一年。

亚瑟·戴尔斯（Arthur Dales）出生，基于在**（5×15–旅人）**中年轻戴尔斯看起来 30 出头的这个事实。



艾伯特·霍斯丁（Albert Hosteen）出生在印第安的那瓦霍部落。后来他成为了部落的长老。对那瓦霍语极为精通，是全世界唯一几位可以翻译外星人殖民计划备忘录的人。（这个出生时间是通过他在二战中服役，以及他在 1999 年去世时的样貌估计的。）**（7×04–第六次大灭绝（下））**



那瓦霍语

二战中，美军的电报密码经常被日本军方破解。于是，美军用北美本土印第安的那瓦霍人的专属语言“那瓦霍语”做为联络密码，这一密码直至二战结束都没有被日军破解。这段历史，如果没有 2003 年的《风语者》的话，想必是很少有人知道的。

第六次大灭绝

第一次大灭绝：在距今 4.4 亿年前的奥陶纪末期，是地球史上第三大的物种灭绝事件，约 85%的物种灭亡。古生物学家认为这次物种灭绝是由全球气候变冷造成的。在大约 4.4 亿年前，现在的撒哈拉所在的陆地曾经位于南极，当陆地汇集在极点附近时，容易造成厚厚的积冰——奥陶纪正是这种情形。大片的冰川使洋流和大气环流变冷，整个地球的温度下降了，冰川锁住了水，海平面也降低了，原先丰富的沿海生物圈被破坏，导致了 85%的物种灭绝。

第二次大灭绝：在距今约 3.65 万年前的泥盆纪后期，因为气候突变的炎热潮湿，导致生物大范围灭绝。这次大灭绝历经两个高峰，中间间隔 100 万年，是地球史上第四大的物种灭绝事件，海洋生物遭到重创。

第三次大灭绝：距今约 2.5 亿年前的二叠纪末期，海平面下降和大陆漂移造成了最严重的物种大灭绝。估计地球上有 96%的物种灭绝，其中 90%的海洋生物和 70%的陆地脊椎动物灭绝，是地球史上最大也是最严重的物种灭绝事件。这次大灭绝使得占领海洋近 3 亿年的主要生物从此衰败并消失，让位于新生物种类，生态系统也获得了一次最彻底的更新，为恐龙类等爬行类动物的进化铺平了道路。科学界普遍认为，这一大灭绝是地球历史从古生代向中生代转折的里程碑。其他各次大灭绝所引起的海洋生物种类的下降幅度都不及其 1/6，也没有使生物演化进程产生如此重大的转折。

第四次大灭绝：距今 1.95 亿年前的三叠纪末期，估计有 76%的物种，其中主要是海洋生物在这次灭绝中消失。这一次灾难并没有特别明显的标志，只发现海平面下降之后又上升了，出现了大面积缺投氧的海水。

第五次大灭绝：第五次，距今 6500 万年前白垩纪末期，是地球史上第二大生物大灭绝事件，约 75%–80%的物种灭绝。在五次大灭绝中，这一次大灭绝事件最为著名，因长达 14000 万年之久的恐龙时代在此终结而闻名，海洋中的菊石类也一同消失。其最大贡献在于消灭了地球上处于霸主地位的恐龙及其同类，并为哺乳动物及人类的最后登场提供了契机。这一次灾难来自于地外空间和火山喷发，在白垩纪末期发生的一次或多次陨星雨造成了全球生态系统的崩溃。撞击使大量的气体和灰尘进入大气层，以至于阳光不能穿透，全球温度急剧下降，这种黑云遮蔽地球长达数年之久，植物不能从阳光中获得能量，海洋中的藻类和成片的森林逐渐死亡，食物链的基础环节被破坏了，大批的动物因饥饿而死，其中就是恐龙。

第六次大灭绝：目前还没有到来，在 X 档案剧集中暗指——2012 年外星人开始的殖民地球计划，人类将面临濒临灭绝的危机。

◆1929 年 7 月 21 日

摄影师路易斯·布拉迪（Lewis Brady）被判杀害了两个人。路易斯·布拉迪是 Alfred Fellig 的假名，他的其它假名还有 L.H. Rice 等。他是一个不会死的人，却希望在看到别人死的时候得到死神的眷顾。他后来从监狱逃离，并再也没有被抓获。**（6×09–心灵杀手）**

◆20 世纪 30 年代

埃迪·冯·布兰特（Eddie Van Blundht）降生了，并带着他那条发育不全的尾巴。他的皮肤下的特殊构造，使他的肌肉能够自动改变，令他能够变成其他人的模样。**（4×20–外星爹地）**

◆1931 年

抽烟人大约在这个时候出生的。**（基于他在 1953 年成人的长相，见 3×10–扑朔迷离(下)）**

◆1932 年

调查局（The Bureau of Investigation）又被更名为美国调查局（the US Bureau of Investigation），后来被改为联邦调查局（the Federal Bureau of Investigation）。**（美国历史）**

◆1932 年 3 月 1 日

查尔斯·林德博格·朱尼奥（Charles Lindbergh Junior）从他的卧室被绑架，这件案子被许多人称为“世纪罪案”。调查局参与了案件的侦察。5 月 12 日，一具高度腐烂的儿童尸体被找到，当局对外宣称就是查尔斯·朱尼奥干的。但是验尸官拒绝给出正面的肯定。凶手布鲁诺·理查德·哈普曼（Bruno Richard Hauptmann）最终被抓获，并因绑架罪被处决。此后的数十年里，一直有质疑的看法认为他是无辜的。**（美国历史）**

◆大约 1935 年

在宾夕法尼亚，拍摄到了一组有关一个孤立主义的宗教家族的照片。在 1994 年，许多照片上的面孔又被见到出现在这个家族的农场。他们很显然来自另外一个世界。**（1×14 –性别扭曲）**

◆1935 年 7 月 1 日

美国调查局（US Bureau of Investigation）最终改名为联邦调查局（Federal Bureau of Investigation）。**（美国历史）**

亨利·斯特兰德（Henry Strand）的指纹被发现。而在 1999 年，穆德发现它们与 Alfred Fellig 和路易斯·布拉迪（Lewis Brady）的指纹相吻合。**（6×09–心灵杀手）**

◆1936 年

穆德的父亲，比尔·穆德（Bill Mulder）出生于这一年。这是根据**（8×01–内幕）**墓志铭而来的。不过请注意，在其它的剧集里曾指出他在 1952 至 53 年间就是军方或情报部门的长官，这就意味着他的出生可能早十年或更多。

年轻时穆德的父亲，确实很英俊，遗传！遗传！！

乔希·埃斯里（Josh Exley）出生在佐治亚的梅肯市。他在六岁那年失踪了。**（6×20–快乐人生）**

◆1939 年 9 月 3 日

德军入侵波兰后，英正式对德宣战。**（历史记载）**

据报导，在巴哈马群岛的西南部，一艘英国的邮轮安妮王后号被德军的鱼雷击沉。穆德相信这艘船是进入了百慕大三角后，陷入了时间陷阱之中。在这次可能是梦境也可能是真实的行动中，1998 年穆德登上了这艘 1939 年的船，他回到了过去。他发现德军已经登上了这艘船。因为他们在无线电中截获了“雷神之锤”的字样，起初德国人以为这艘驶离美国的船上搭载着弹药，但是后来他们发现“雷神之锤”是指一位掌握原子弹技术科学家。这一集中，穆德见到了史卡利、抽烟人等无数主角的前世……**（6×03–百慕大惊梦）**

奇想天外的编剧。前生今世，永恒的话题。

百慕大传说

20 世纪以来，数以百计的飞机和船只先后在百慕大地区神秘失踪，全世界的科学家对这种奇异现象进行了各种诠释，包括磁场说、黑洞说、次声说等，甚至还有人将其归结为外星人作祟。这个传说由来已久，而且久负盛名，这里就不多说了。

今晚，他们开航……在死亡的旅途中，穆德与史卡利的激情无法停止

◆1939 年 9 月 27 日

波兰华沙在纳粹的闪电战中陷落。**（历史）**

穆德相信他的前生是一个住在华沙犹太人区的犹太妇女。**（4×05–前世今生）**

◆20 世纪 40 年代

德意志第三帝国的科学家进行了一系列的残忍的人类活体试验。他们的目的是要为优化种族的优生工程打下基础。**（历史）**

在德国投降之后，许多参与德国优生工程的科学家被秘密带到了美国，作为美国“纸夹”行动的一部分。**（历史）**

在德意志帝国垮台之后，一个名叫 Strughold 的德国工业家逃离了德国。他后来居住在突尼斯。**（电影版：征服未来）**

一个名叫 Erik Pflueger 的美国观众提供了这样的信息：这个 Strughold 的角色的原型很可能是来自真实生活中一个名叫 Hubertus Strughold 的德国科学家。在“纸夹”行动中，美国以牺牲犹太人生命的代价得到了他的成果，这些成果后来被用在了美国的太空计划中。

◆1940 年

女主角史卡利的母亲：玛格丽特·史卡利（Margaret Scully）大约是在这个时候出生的。

◆1940 年 8 月 20 日

在墨西哥城，一个信仰斯大林主义的警员暗杀了里昂·托洛茨基（Leon Trotsky）**（历史）**

穆德的好友弗洛希基（Frohike）相信抽烟人是在这一天出生的，地点是路易斯安那。**（实际上这个日期不太可靠，因为抽烟人和比尔·穆德（穆德的父亲）在 1953 年都已经是成年人了，见 3×10–扑朔迷离(下)）**

弗洛希基后来对穆德和史卡利讲述了抽烟人在他写的作品“第二次机会”中的一个角色。其中的某些元素可能是半自传性质的。根据这片 1966 年发表在“Roman a Clef”的故事所述，抽烟人（Jack Colquitt）的父亲是一个狂热的亲苏分子。他一直向苏俄透露美国准备参加二战的情报。在他的儿子学会走路之前，他就因为在 1917 年的间谍行为被除以电椅极刑。抽烟人的母亲在她儿子还没学会说话前，就死于肺癌（抽烟人遗传自母亲的对香烟的痴迷，可能是母亲怀孕的时候还在大量抽烟所致）。从此，他就辗转于美国中西部的多家孤儿院。他几乎没有朋友，所有业余时间都花在独自看书上。**（4×07–癌人秘辛）**

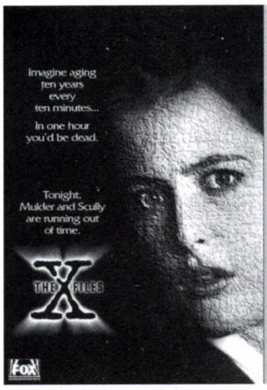
◆1941 年

穆德的母亲：蒂娜·穆德（Teena Mulder）出生。**（8×01–内幕）**

◆1941 年某时

费城的试验，估计最早从这个时候就开始了！试验的目的是二战时为了使军舰能够隐形。但是后来曼哈顿计划得到了青睐，所以这里的试验就停滞下来。她说大部分的科学家后来转移到了洛斯阿拉莫斯（Los Alamos），但是穆德却认为其中的多数人根本没去那里，而是被转到了新墨西哥的罗斯威尔（Roswell）。Mulder 同时还暗示费城的试验据传闻导致了一艘名叫 Eldridge 的军舰从费城消失，并重新出现在了维吉尼亚的诺福克港。**（2×19–幽灵船）**

其它一些流行的说法是那艘军舰从诺福克消失，重新出现在费城，而时间是 1943 年。有些人认为



他想像一下每十分钟老十岁，一个小时后你就死了，今晚穆德与史卡利时间不多了

是远距空传（注：将物质转化为能量，传送到目的地后重新变为物质）而有人则认为是隐身航行。所有的记录都确认在这次试验后幸存的船员们都异常衰老。

1995年穆德和史卡利登上这艘船，后来发现是因为饮用水被污染，导致自由基出现问题……

男女主角在这集中充分展示了相互间真诚的感情。

抽烟人的父亲因为间谍罪在路易斯安那被处死。年幼的抽烟人成了孤儿。**（假设你去相信4×07–癌人秘辛，中穆德一伙获得的情报）**

自由基的常识

不配对电子的氧分子就是自由基。正常的氧分子有四对电子，当氧分子失去一个电子后就成为自由基，它们在机体内到处漫游，抢夺别的电子使自己配对，损伤任何与其接触的细胞和组织，并形成链锁反应，直至遇到维生素C、维生素E、β–胡萝卜素、OPC之类的生物类黄酮等抗氧化剂将其中和掉，或机体产生的一些酶（如SOD）将其捕获。氧化破坏作用和产生链锁反应是自由基重要特征。

自由基对细胞和组织的损伤是其致病的基础，由于人体是由各种各样不同功能的细胞组成，因而自由基对不同细胞的损伤可导致表面看起来毫无关连的疾病。如：自由基摧毁细胞膜，导致细胞膜发生变性，使得细胞不能从外部吸收营养，也排泄不出细胞内的代谢废物，并丧失了对细菌和病毒的抵御能力；自由基攻击正在复制中的基因，造成基因突变，诱发癌症发生，自由基激活人体免疫系统，使人体表现出过敏反应，或出现如红斑狼疮等自体免疫疾病；自由基作用于人体内酶系统，导致胶原蛋白酶和硬弹性蛋白酶的释放，这些酶作用于皮肤中的胶原蛋白和硬弹性蛋白并使这两种蛋白产生过度交联并降解，结果使皮肤失去弹性出现皱纹及囊泡；类似的作用使体内毛细血管脆性增加，使血管容易破裂，这可导致静脉曲张、水肿等与血管通透性升高有关疾病的发生；自由基侵蚀机体组织，可激发人体释放各种炎症因子，导致各种非菌类炎症；自由基侵蚀脑细胞，使人得早老性痴呆的疾病；自由基氧化血液中的脂蛋白造成胆固醇向血管壁的沉积，引起心脏病和中风；自由基引起关节膜及关节滑液的降解，从而导致关节炎；自由基侵蚀眼睛晶状体组织引起白内障；自由基侵蚀胰脏细胞引起糖尿病。总之，自由基可破坏胶原蛋白及其它结缔组织，干扰重要的生理过程，引起细胞DNA突变。

◆1942

一支日本的细菌部队，正进行着与德国人维克多·科兰普（Victor Klemper）类似的试验。由Takeo Ishimaru主导这支部队的实验。（3×10–扑朔迷离(下)）

同样是在1942年，六岁大的乔希·埃斯里（Josh Exley）从佐治亚的梅肯市失踪。几乎与此同时，一个自称是乔希·埃斯里的黑人男子出现在罗斯威尔，并且开始加入那里的仙人掌棒球联盟。这个成人埃斯里是一个外星人，他变成了人类的外貌，原因只是他爱上了棒球这项运动。外星人不允许他参加这样的比赛，并且他没有得到允许就离开了"他的家族"。他打算一直留在仙人掌联盟，因为如果加入主流棒球联盟，很可能使他泄漏自己的身份。一个外星赏金猎人变成了梅肯市的一个警官，他安插在其中就是要寻找他们失踪的成员乔希·埃斯里。不过很显然，外星人没有关注那个二流联赛的棒球新闻。（6×20–快乐人生）

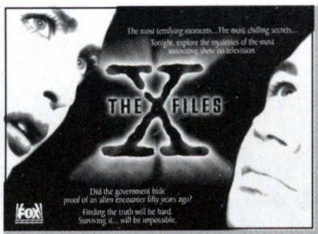
3K党党徒，竟然是外星人？

◆1944

人类发现了DNA的存在。（历史）

42岁的沃尔特·查克（Walter Chaco）乘坐的一架海军运输飞机在新几内亚上空被击落。他是唯一的幸存者。在他被营救出来之前，他与那里的食人族部落一起生活了6个月。从他们那里，他学会了如何通过嗜食同类来延长寿命。（2×24–我们的小镇）

那瓦霍人艾伯特·霍斯丁在美军服役，他的工作是"密码员"。他和他的族人们用他们的土著语言作为密码，来为美军传递军事信息。这样日本人就无法破译美军电传。（2×25–外星档案(上)）



最恐怖的时刻，最颤慄的秘密，今晚的剧集将揭开这些谜团。是否政府隐藏外星人的证据达五十年之久？寻找真相是困难的，想要幸免……那是不可能的

◆1945年4月26日

参谋长联席会议发出1067号令，要求德怀特·大卫·艾森豪威尔将军"保存并控制那些可以作为军用的，德国人的记录、计划、档案、论文、文件和其它的科学、工业等等数据信息"。这次行动就是众所周知的"纸夹"行动。行动中涉及了127名德国科学家和工程师，其中就包括沃纳·冯·布朗恩（Werner von Braun）。（美国历史）

很明显，这个行动的对象中也包括了维克多·科兰普（Victor Klemper），他在集中营主导进行了对犹太人的可怕的人体实验。有人猜测他在当时或此后时间里，曾进行过将人类的DNA与外星人混合的实验。（3×09&10–扑朔迷离(上/下)）

屠杀，真相被挖掘出来前，影之政府擅用的解决之道。

◆1945年8月初

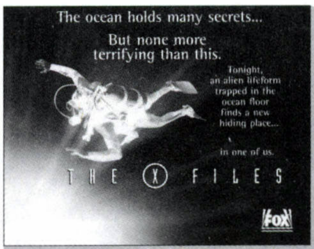
一架B–29轰炸机在一队P–51野马战斗机的护卫下，运送一颗原子弹（类似于丢在日本的当量）。在途中，他们撞见了一架三角形的UFO。B–29和那架UFO双双坠落在东经171，北纬42的海域中。这个位置介于夏威夷群岛和阿留申群岛之间。（日期基于广岛和长崎的原子弹爆炸的时间，之后不久的8月14日，日本宣布投降。）

一艘美国潜艇Zeus Faber号，在艇长桑福德（Sandford）上校和执行官乔汉森的率领下，被派去寻找失事的飞机。他们找到了飞机。但是，一艘日本巡洋舰发现了他们。为了躲避巡洋舰，潜艇关闭了发动机潜在海底。躲过了敌舰，但是船员们却被辐射所灼伤。桑福德被一个可以占据人体的外星人所控制，并且对船员们做出了种种非理性的举动。外星生命潜藏在黑油中，以此作为媒介。当他占据人体时，黑油就会在人的眼球中显形。

乔汉森将船长关在一间船舱中，并且带领潜艇驶回珍珠港。其他与船长共处一室的船员们杀死了船长，黑油也随之排出尸体。在艇上所有的144人中，最后只有7个人幸存下来。他们从来没有得到政府对此的解释。乔汉森此后一直留在军中服役，因此看来他并没有因为那次技术兵变受到处分。

那艘UFO、飞机和核弹从此就一直留在了海底。没有人知道外星人当年是不是也回到了美国。**（3×15&16–追凶记(上/下)；3×09&10–扑朔迷离(上/下)）**

注：Zeus Faber是一种深海鱼的名字，它可以根据环境改变自己的颜色。



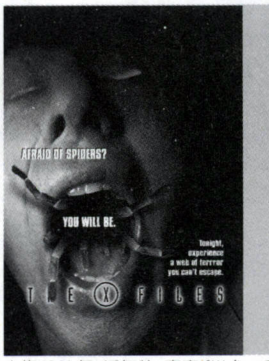
海洋埋藏许多秘密，但没有一个比此更可怕，今晚一种困在海底的外星生命形式找到了新的寄生方式……我们的身体

◆1945年9月20日

位于佩纳明德（Peenemunde）的V2火箭基地的德国科学家们，在美国人的"纸夹"计划下，被转移到了美国。第一组的七位科学家中，就包括了沃纳·冯·布朗恩（Werner von Braun）。许多德国人最后被转移到了新墨西哥。在那里，大约有100枚V2火箭的战利品被重新集结，进行试验。**（历史）**

◆1946年

在华盛顿的FBI总部，那些不可解释现象的案子（Unexplained）最初被规在了"U"类的柜子里面。不过后来，它们被转到了更为空畅的"X"开头的柜子里。**（5×15–旅人）**



怕蜘蛛吗？你会怕的，今晚让你体验无法逃脱的恐怖

大约1946年，沃尔特·查克（Walter Chaco）在阿肯色州的达德利定居。他开始在那里建造鸡肉加工厂，并逐渐成为当地的主要雇主。他逐步向他的邻居们传授他在新几内亚学到的，通过嗜食同类来延长寿命。**（2×24–我们的小镇）**

◆1946年13月3日

伯特和洛雷塔·巴里的第一个孩子在格林斯博罗（美国北卡罗来纳州中北部城市）出生。这个男孩长大后成了一个FBI的探员。他的教名是Duane。**（2×05–第四类接触(上)）**

◆1947年6月24日

一架民用飞机在飞临华盛顿州的瀑布山时，发现了9架碟状的飞行物呈编队高速飞行。尽管这不是所知的第一起类似现象，但是第一次得到了媒体的广泛关注。数以百计的目击类似物体的报告随之而来，直接造成了美国的第一次"UFO热潮"。**（美国历史）**

◆1947年6月29日–7月2日

亚瑟·戴尔斯（Arthur Dales）两兄弟中的一人（不是在195X年间就职FBI的那个），当时是罗斯威尔的一名警官。他奉命去保护一个叫乔希·埃斯里（Josh Exley）的黑人棒球明星。有种族主义分子恐吓说棒球运动应该是白人的世界。埃斯里效力于一支全部由黑人组成的队伍，Roswell Grays。戴尔斯随队一起坐上了巴士，在夜里的一阵闪电风暴里，埃斯里在汽车玻璃窗上的映像是一个灰色外星人。第二天的比赛中，埃斯里的头部被球击中后倒地。他咕哝着大家听不懂的语言，还说自己来自佐治亚的梅肯。戴尔斯在垫在埃斯里头下的手套上发现了绿色的酸液，他把它送去化验。戴尔斯打电话给梅肯的警局，得知乔希·埃斯里是一个六岁时失踪的男孩，同一时间，黑人埃斯里出现在罗斯威尔。接听戴尔斯电话的梅肯警官实际上是赏金猎人。埃斯里对戴尔斯说自己从来没有去过梅肯。戴尔斯认为埃斯里故意在美国大联盟的球探来的那场比赛上发挥失常，他不愿意进入甲级联赛，因为他有一个秘密。

那天晚上，戴尔斯在埃斯里的房间看到一个带着球帽、手握球棒的外星人。戴尔斯当即晕倒，但是那个外星人叫醒了他，告诉他自己就是埃斯里——这是他的真实面孔。埃斯里又变成一个漂亮女郎来证实自己的话。第二天，他们聊了更多。埃斯里说他们的人为了保守秘密，不准与地球人混合。但是，当他见到了棒球后，他立刻爱上了这种运动。赏金猎人来到了罗斯威尔，追杀埃斯里。他化成埃斯里的样子，来到了实验室杀死了化验室的技师。戴尔斯找到了埃斯里，并告诉他有人看见他杀了人。埃斯里说他和"他的家庭"交谈过，他们要他回家。他走了，戴尔斯想他大概是"回家"了。几个"黑衣人"审问了戴尔斯。

而事实上，埃斯里是回到了棒球队，打一次夜间比赛。在一次本垒打之后，一群披着白色床单，骑马持枪的三K党人赶到了那里。因为埃斯里的名声越来越响，而三K党无法容忍他出现在他们认为的白人的运动里。他们警告埃斯里，但是白人球队的队员和他们动起手来。其中一个被球打晕，落下了马。大家发现这居然是一个灰色的外星人。所有人都吓得逃跑了。只有埃斯里站在那里。赏金猎人马上醒了过来。他告诉埃斯里他已经警告过他，并让埃斯里露出他的本来面貌，这样才能死的有尊严。埃斯里没有这样做。戴尔斯驱车赶来时埃斯里已经倒在了地上。他望着奄奄一息的埃斯里。埃斯里告诉他他的血对人类像酸一样，但是戴尔斯却只看到了红色的鲜血。埃斯里显然是太热爱棒球了，使他真的变成了人类？**（所有的事件都是戴尔斯在6×20–快乐人生中讲述的。）**

下一个镜头是这个外星人变成了美女！？

黑衣人的传说

"MIB"是Men In Black的缩写。大约在60年代的美国，一些神秘的黑衣男子总是出现在与不明飞行物有关的人物周围，头戴黑帽、脚穿黑皮鞋、全身黑西装、驾驶黑色汽车，所以民间称之为"Men In Black(黑色男人)"，简称"MIB"。政府曾公开表态说，MIB并不是政府或军队的雇员，所以这一带有神秘色彩

的美国民间传说在九十年代被搬上了电影，想必大家都看过这部影片——《MIB》。（或翻译为：黑衣人）

◆1947 年 7 月 4 日

所谓的新墨西哥罗斯威尔的 UFO 事件，就是发生在这一天。在 7 月 8 日，罗斯威尔空军基地召开新闻发布会，声称发现了坠毁的“圆盘状物”。不过其后一天，他们又开了一个发布会说那实际上只是一个气象气球的残骸。有目击者的报告称在这个时间段，至少有 3 艘 UFO 降落或坠毁在新墨西哥——一艘在罗斯威尔北部，一艘在其西北 75 英里，另一艘在 175 英里以西。**（美国历史）**

罗斯威尔事件

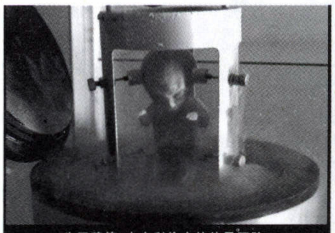
可以说是现今最著名的不明飞行物事件。1947 年 7 月 4 日夜，在美国新墨西哥州罗斯威尔空军基地附近，发生了一次后来被视作 20 世纪最为轰动的不明飞行物坠毁事件。当晚，距罗斯威尔西北方 120 公里的一个农场主人麦克·布莱索听到一声如炸雷般的爆炸巨响，次日他发现散布在农场约 400 米范围的许多奇特的金属碎片。

据当时媒体报道，7 月 8 日，人们又在距满布金属碎片的布莱索农场西边 5 公里的荒地上，发现一架金属碟形物的残骸，直径约 9 米；碟形物裂开，有好几具尸体分散在碟形物里面及外面地上。这些尸体体型非常瘦小，身长仅 100 至 130 厘米，体重只有 18 公斤，无毛发、大头、大眼、小嘴巴，穿整件的紧身灰色制服。同一天，军队进驻发现残骸的两地，封锁现场。

罗斯威尔《每日纪事报》于 7 月 9 日以头条新闻刊载，宣称空军军方发现飞碟，坠落罗斯威尔附近的布莱索农场，而且被军方寻获。但是，第二天报纸却突然改口，说坠落的只是一个“带着雷达反应器的气象球而已”。当地电台也接到华盛顿的命令，不得再播报和飞碟有关的消息。

在“7×22-安魂曲”这一集中，抽烟人提到了“Rosewell（罗斯威尔）and Corona（克洛那）”。其中的“克洛那”据称是与罗斯威尔的 UFO 同时坠落的另一架 UFO 的失事地点。“克洛那”也可能是指在罗斯威尔地区进行的某个秘密计划。同时“克洛那”还被美国政府描述为其第一次卫星侦察，为了这次行动他们曾用高空气球来测试一部分组件。而高空气球常被一些 UFO 理论家误认为是 UFO 事件。

深喉后来说外星人的 DNA 最早在 1947 年被获得，但是罗斯威尔只是一道烟幕。后来他们得到了一些更好的样本，自 1947 年至 1994 年。**（1×24-外星混血）**



为了穆德，史卡利偷走的外星胚胎。

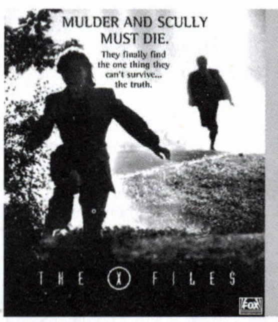
在“6×20-快乐人生”中，穆德说尽管乔希·埃斯里（Josh Exley）被看见为赏金猎人所杀，但是后来他还是消失无踪了。是不是那些黑衣人获得了他的尸体后，上演了一出 UFO 的骗局来掩盖他们的行径呢？

在“6×11-父与子(上)”中，多次提及了“自罗斯威尔以来的 50 年”。先不管那是不是指的是 UFO 坠毁的事，很明显外星殖民者和政府在罗斯威尔有过接触。

作为罗斯威尔事件的结果，一个秘密政府在国家部门中出现，他们调查和研究外星人。这项工程中有诸多德国科学家的参与，他们被豁免了战争罪，并被允许继续第三帝国的优生学试验。日本的科学家也参与了这项工作。**（2×25-外星档案(上)）**

这些早期的科学试验明显是极度不人道的，他们用人体做实验，并导致了这些实验者高度的畸形。这些最初的牺牲品，也就是后来所提到的“商品”（The Merchandise），他们被麻醉至死，他们的尸体被丢弃在一节火车的冷藏车厢里，然后被埋在了那瓦霍人保留地的一个采石场中。维克多·科兰普（Victor Klemper）是参与其中的一个德国科学家。**（3×01-外星档案(中)）**

注意，这是被试验的人类尸体，不是外星人。



穆德与史卡利必须死，因为他们找到了一件不能留下活口的真相

根据穆德所述，在罗斯威尔事件后不到九个月的时候，在费城的科学家的实验使得一艘名叫 Eldridge 的军舰从费城消失，并重新出现在了维吉尼亚的诺福克港。穆德相信他们在人工操纵时空涡洞。**（2×19-幽灵船）**

深喉还说了在 1947 年的一次超级秘密会议上，各国的代表曾达成一致，即消灭任何 UFO 坠毁的生还者。**（1×17-外星访客）**在另一个时候，他说这项命令来自于安理会 1013 号决议（安理会 1013 号决议是 1995 年颁布的关于卢旺达局势的决议，所以说在 1993 年编剧的时候，还没有这个编号的决议）。**（4×07-癌人秘辛）**鉴于后来发现外星人的殖民野心的事实，他们意图奴役人类，这项协议看来是正确的。

在“2×17-殖民地球”这一集中，穆德妹妹萨曼莎的一个克隆体说：在 20 世纪 40 年代两个外星人来到地球，并且制造了一些与他们一模一样的克隆后裔。萨曼莎声称外星人正在组合人类与外星人的 DNA，从而保持物种的多样性。她说他们相信人类对地球的统治正在被遗弃，他们将成为这颗星球自然的继承者。这个克隆人可能是在误导穆德，不过她所说的故事里也可能有真实的成分。

这是穆德的妹妹？不！这是外星人假扮的。

◆1947 年 9 月 24 日

经常有报导说，在 1947 年，一项称为“至尊十二”（Majestic 12）或“MJ-12”的美国顶级机密计划诞生了。这很可能是 1947 年 9 月 24 日杜鲁门总统的一项特级执行令中的内容。根据一些报道，MJ-12 计划中的成员包括 Detlev Bronk 和 Jerome Hunsaker 博士，这两个名字在女主角史卡利在校时论文中，被提及。**（4×07-癌人秘辛）**

MJ12 神秘组织的简介

MJ-12，MAJESTIC TWELVE 由 12 位专家所组成的秘密团队，他们有各自的特殊专长，负责评估与外星人有关的物理学、生物学、及科技等各方面的资讯，并提供决策意见。MJ-12 对美国总统负责。这个团队最早是由艾森豪总统所委派的一个秘密社团演变而来，当时被称为杰森社团（JasonSociety）或杰森学者（Jason Scholars），这个社团是由 1972 年当时世界显赫的 32 个专家所组成的，其中最顶尖的 12 人被指派为 MJ-12。而 12 人中的第一人是由美国中央情报局（CIA）局长所担任，并被称为 MJ-1。传说中，MJ-12 开会的地点是位於麻里兰州一处仅有飞机才能到达的秘密地点。

◆1948 年 1 月 6 日

葆拉·格雷（Paula Gray）出生，她是沃尔特·查克（Walter Chaco）的外孙女。查克当时正在修建他在阿肯色州达德利的鸡肉加工厂。**（2×24-我们的小镇）**

◆1949 年

一艘英国皇家战舰在利兹和佩里岬角之间的海域失踪。而那一天，海面上风平浪静，阳光普照。**（2×19-幽灵船）**

癌人大约在这年加入了军队。**（4×07-癌人秘辛）**

梅尔文·弗洛希基（Melvin Frohike）出生。

◆20 世纪 50 年代

在俄勒冈州的麦克明尼威尔，有人在野外拍到了一张 UFO 的照片。这张照片是 X 档案的公开档案里的第一张照片。

在“5×05-孤寂之旅”这一集中，史卡利梦见了自己的母亲，玛格丽特。她告诉史卡利在和她差不多大的年纪时，她母亲送了她一个十字架项链。考虑到玛格丽特的年纪以及她的孩子们的年纪，这个礼物应该是史卡利外婆 50 多岁时送给她母亲的。**（现在这个十字架是史卡利的护身符）**

年轻的军方长官比尔·穆德（Bill Mulder）和艾尔文·克兹维尔（Alvin Kurtzweil）被重新招回到“工程”中。克兹维尔最终醒悟了，他独自离开了。后来他成了一个妇科大夫，并出版了关于审罪日的书。比尔·穆德留在工程中工作了多年，以国家公务员的身份作为掩护。然而，穆德对工程伦理问题一直有着质疑。**（电影版：征服未来）**

当时还是个青年人的艾伯特·霍斯丁（Albert Hosteen）在他们那瓦霍人保留地的采石场发现了一具尸体。尸体的样貌丑陋，甚至秃鹰都不愿意吃。艾伯特还没有意识到在附近埋藏着一节火车冷冻车厢，里面藏着几十具类似的尸体。**（2×25&3×01&02-外星档案（上/中/下））（这个日期不能确定，但是可以推测是“纸夹”计划的数年之后，也就是那些科学家开始对人类和外星 DNA 进行实验之后，可以肯定是在 1947 年的罗斯威尔事件之后。）**

据周围印第安人称，这是秃鹰都不会去碰的尸体。

◆1952 年

沃尔特·谢尔盖·斯金纳（Walter Sergei Skinner）出生。**（日期基于其扮演者 Mitch Pileggi 的生日，且这个日期也与他 1970 年 18 岁参加越战相吻合。4×09-非常手段(上)）**

◆1952 年某时

在华盛顿 FBI 总部，这些无法解释事件的档案逐渐堆积，使得“U”字头的文件柜拥挤不堪。在 1952 年的某个时候或是更早，一个有进取心的职员将这些档案移到了一个更宽敞的“X”打头的柜子，渐渐的就成了人们所知道的“X 档案”。**（5×15-旅人）**

◆1952 年某时

老兵爱德华·斯科尔（Edward Skur）和其他两人被告知他们因为战时的伤，需要进行手术。而事实上，为美国政府工作的德国科学家将其它的生物有机体嫁接到他们体内。这些生物体偶尔通过他们的嘴出现并且能溶解其他人的内部组织。为了报复，斯科尔密谋杀死这些德国科学家。**（5×15-旅人）**

◆1952 年

阴谋计划的参与者们通过他们在国会的反美行为委员会（The House Un-American Activities Committee（HUAC））的权力来达成他们的目的。**（5×15-旅人）**

译注：HUAC 从 1938 年开始存在，到了 1945 年 1 月开始成为了国会的常设委员会。HUAC 出现的目的是调查反对美国的宣传活动。事实上，这个委员会最出名的就是在 40 年代末和 50 年代初在全美调查苏联间谍的风潮。HUAC 在 1969 年更名，在 1975 年正式废止。

◆1952 年 6 月 24 日

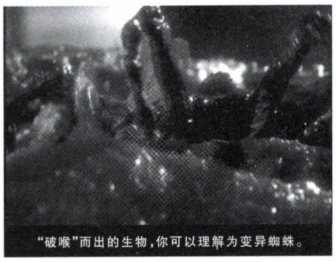
亚瑟·戴尔斯（Arthur Dale）两兄弟中的一人（不是在罗斯威尔做警官的那个）和他的拍档，海斯·米歇尔（Hayes Michel）探员，逮捕了爱德华·斯科尔（Edward Skur）。因为他没有出席国会的反美行为委员会议会。戴尔斯后来被告知斯科尔在监狱里上吊自杀，警方拍摄了现场的照片（后来被证实是伪造的）。戴尔斯来到斯科尔的家里想告知他夫人这个消息，但是他却遇见了斯科尔本人。他们扭打起来，戴尔斯刚看见斯科尔的嘴中似乎有什么东西浮现，这时恰巧有旁人路过，斯科尔逃脱了。戴尔斯呈交了他的报告，但是 HUAC 的检察官科恩先生（Cohn）劝说他修改自己的报告，不要确认斯科尔，他告诉他有些事必须向公众隐瞒。

斯科尔的名字一直萦绕在戴尔斯的生活中。他和米歇尔接到一个电话，要求他们前往到一个前德国科学家的家中，这个科学家死了并且他的内脏统统不见了。他在那里找到的一个 note，因此他和比尔·穆德（Bill Mulder）有了一次秘密会谈，穆德告诉他斯科尔是一个爱国者。政府对斯科尔和其他两人做了一些违背他们本人意愿的事，斯科尔只是在复仇。戴尔斯开始明白 HUAC 的出现只是为了掩盖存在于政府中的更深层的阴谋。斯科尔认为戴尔斯和米歇尔是政府用来对付他的阴谋的一部分。戴尔斯打电话通知米歇尔，没料到斯科尔抢先一步，杀死了米歇尔。观众可以看到某种的活体组织伸出斯科尔的嘴杀死了米歇尔——明显是进入了他的体内并破坏了他的内脏。

后来，当戴尔斯来到米歇尔的遇害现场时，科恩也来了，他以“国家安全”的名义迁移了尸体。戴尔斯随即去调查比尔·穆德提到的另外两个人。其中一个叫吉辛（Gissing），他被发现数天前和另一个德国科学家死在了一起。他们的内脏都不见了。验尸时发现了吉辛喉咙中的活体组织（从后来情节来看，这个活体并不是地球自然存在的生物，可能是人为的变异或者来自外星），被缝合在了里面。戴尔斯拜访了斯科尔太太，指责她知道自己的丈夫还活着。他说斯科尔是异体移植（将其它的活体组织移植到人体中）的受害者。他说德国的科学家在二战中就进行这样的实验。当他离开之后，斯科尔夫人到后院找她的丈夫，那个生物体从他的嘴中出现并且杀死了她。

戴尔斯被带去见埃德加·胡佛（J. Edgar Hoover），胡佛对他大谈苏联的威胁，并给戴尔斯一次救赎自己的机会。他被派去一次安排好的与斯科尔的会面，带着一个隐藏的发射机。比尔·穆德是护送戴尔斯前往会面地点的人之一。斯科尔告诉戴尔斯“他们”要他死。他们打斗起来，那个生物体开始出现在斯科尔的口中，但是戴尔斯抢先一步将斯科尔铐住了才免于一死。

比尔·穆德最后帮助斯科尔逃脱了牢狱。**（5×15-旅人）**



“破喉”而出的生物，你可以理解为变异蜘蛛。

◆20 世纪 50 年代早期

根据深喉所述，联邦政府得知苏联正在进行人种改良实验，以期制造出超级战士。作为回应，政府设法克隆了两种人。八组男孩和女孩的克隆诞生并成长在位于利奇菲尔德的控制环境中。这个工程后来被叫做利奇菲尔德实验。这些男孩叫做亚当，女孩就叫做夏娃。(1×11-夺命夏娃)当然，要注意，深喉偶尔也会骗穆德，或是扭曲真相。所以细节可能和他所讲的有所不同。

看似娇柔的孪生姐妹……

◆1953 年

从这一年开始，军方就开始试飞采用反重力动力系统的飞机。我们知道反重力推进力是通过扭曲时空进行的。同样，时间缺失也是过于接近反重力动力系统时常见的现象。(6×04&05-梦境(上/下))(**梦境这一集中虽然没有点明，但是反重力动力系统很明显是基于 UFO 技术的。如果真是这样，这种技术显然是在罗斯威尔事件中获得的。**)

反重力，扭曲时空失败的代价。

◆1953 年 8 月 19 日

从华盛顿来的一个特派组会见了 Zeus Faber 潜艇的密封舱中的最后一个幸存者。比尔·穆德和抽烟人也在此列。他们询问了舰艇成员是否认为从乔汉森船长身上渗出的黑油是一种实体。即便是这么早，吸烟人就已经抽着莫利牌香烟了。(3×16-追凶记(下))

注：考虑到我们见到 1962 年时，比尔·穆德和抽烟人是上校。所以尽管他们此时穿着便装，但他们当时很可能是受到重点培育的下级军官。

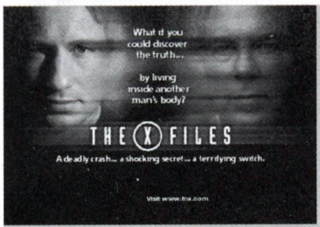
年轻的抽烟人，这和后来年轻时的形像不符。

◆1955 年 4 月

洛克希德公司寻找偏远的地点测试他们的 U-2 飞机。他们最后决定在格卢姆湖的南端安置一条跑道。基础设施的工程在洛克希德工厂的指导下开始了。格卢姆湖，有时候也被称为 51 号地区或是 Dreamland (**译注：6×04&05-梦境·Dreamland，片名就是这么来的**)。这个地区是美国传统的测试高度机密的飞机的地方，比如 SR-71 黑鸟和 F-117 隐形战斗机。(**美国历史**)

51 区的介绍

美国空军只是在最近才承认 51 区的存在。这个基地位于拉斯维加斯西北 120 公里。基地曾是包括 B-2 轰炸机在内的绝密飞机的试验场。基地的空域是受限制的，飞机不能从其空域上飞越。据官方称，那里进行的工作是保密的，其工作对美国军事和国家的安全至关重要的。而民间对于 51 区的猜测，请参看著名的电影《独立日》(或译为天煞地球反击战)。



如果你发现真相……通过另一个男人的身体？一次致命的坠机……一个惊骇的秘密……一次恐怖的交易

他能把自己变回来吗？穆德如何要回另一个男人霸占的身体？

在某个时候，基于外星技术的反重力推进系统的测试被转到了格卢姆湖。(6×04&05-梦境)

◆1955 年 7 月

在格卢姆湖的代号为“大农场”的工程终于完工了。它包括了三个飞机库，指挥塔台，食堂，跑道和许多的移动房屋组成。第一架 U-2 飞机于 7 月 23 日在那里装运。(**美国历史**)

◆1955 年 8 月 4 日

U-2 在格卢姆湖进行了首飞。(**美国历史**)

◆1958 年 6 月 20 日

内政部助理大臣罗杰·厄恩斯特 (Roger Ernst) 颁布了 1662 号公共土地令。其宣布收回格卢姆湖周边的 38,400 英亩(60 平方英里)的土地，以供给“与内华达测试点相联系的原子能委员会”使用。这块南北 6 英里，东西 10 英里的区域，构成了“盒状”的格卢姆基地。(美国历史)

◆1959 年

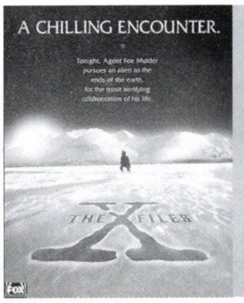
第七季穆德被外星人劫持后，FBI 调来和史卡利搭档的新探员——约翰 (John Doggett) 出生，基于在“8×01-内幕”中出现的简历上，表明 1977 年时他 18 岁。(**这也可能生于 1958 年。此角色扮演者就是“终结者 2”中液态金属人。**)

T2 中的液态金属人，演技不错。

◆1960 年

根据假扮成安布罗斯 (Ambrose Chapel) 的赏金猎人，在冷战的早期苏联就通过一个名为“Gregor”的项目获得了克隆的能力。(2×16&17-殖民地球(上/下))

你还能信任谁？当每个人都可以被复制时？



寒栗的会战，今晚穆德将追踪一个外星人到地球尽头，这是他生命中最恐怖的对质

◆1960 年 8 月 7 日

穆德的演员，大卫·杜楚尼 (David Duchovny) 的生日。

◆1961 年 1 月

抽烟人帮助刚果总统暗杀了革命家帕特里斯·卢蒙巴 (Patrice Lumumba)。(4X07 - 癌人秘辛 Musings of a Cigarette Smoking Man)

◆1961 年 4 月 17 日

危地马拉的雨季，使得侵略比格斯湾的行动受困。在这次入侵行动中，美国政府暗中支持了一股古巴的叛逃势力。入侵行动最终失败，原因是预期中的民众起义并没有发生。抽烟人当时训练了其中的古巴旅。在此期间，他遇见了霍华德·亨特 (E. Howard Hunt)。(**美国历史及 4×07-癌人秘辛**)

古巴旅

1959 年古巴革命胜利使美帝国主义暴跳如雷。

1960 年春夏两季，美国为扼杀新生的古巴卡斯特罗革命政权，开始招募古巴流亡者，在美国的佛罗里达州和多米尼加，尼加拉瓜等地接受美国顾问的军事强化训练，那些在危地马拉等地训练的古巴留亡者，被称为“古巴旅”，代号为 2506 旅。该旅包括四个步兵营，一个摩托化营，一个空降营和一个重武器营，另辖一个坦克连，一个装甲支队及若干辅助分队，共有 1600 人。

美国计划指使“古巴旅”以地面部队在猪湾夺取滩头阵地，与此同时，流亡者的 B-26 轰炸机在消灭卡斯特罗的喷气式教练机后将取得制空权，以便对古巴进行两面三刀楔入侵，雇佣军站住阵脚后，美国轰炸机配合袭击古巴各大、中城市，古巴全岛局势就会陷入混乱，拥护美国的古巴民从便会“揭杆而起”，从而迅速控制古巴全国局势，推翻卡斯特罗，然后在美国的卵翼下建立一个亲美国的古巴政府。而华盛顿便立即宣布承认“临时政府”。

尽管各方面的时机都有还不是很成熟，但美国已经等不及了，危地马拉的古巴旅驻地也将因雨季的到来而变为泽国无法再呆下去。1961 年 4 月 10 日，古巴旅离开危地马拉的训练营地，乘车前往尼加拉瓜卡贝萨斯港待命。13 日这些流亡者武装开始上船。14 日黄昏前，由七条小船组成的船队，卡贝斯港水域等候出发命令。此时，尼加拉瓜独裁者路易斯，索摩亲临码头，为古巴旅打气，并狂叫“把卡斯特罗的胡子给我拔几根来”。乌合之众的古巴旅就这样踏上了这趟不归之路，成为美国全球争霸的可悲牺牲品。(这些入侵略者中，仅有 135 名曾是军人，其它的为律师，医生，地主、匪徒、凶手、罪犯以及百万富翁流亡海外的公子哥儿们，还有一些忠于巴蒂斯塔独裁者的军官。，平均年龄 29 岁，最大者 61 岁，有几个不满 16 岁，许多人都没经过好的军事训练，有些人甚至连枪都有不会放，他们既无为革命而死的勇气，也无坚定的主义，很多人只是为了报酬和混口饭吃而加入)

◆1961 年 5 月 17 日

克莱顿·琼斯 (Creighton Jones) 停在阿肯色的达德利的路边，想小憩片刻。三天之后，人们才重新找到了他。不过，他已经变得语无伦次，声称自己被“火魔”绑架。而事实上，他经历了一次食人族仪式，正是由沃尔特·查克 (Walter Chaco) 组织的。不过最后，他们决定放过他。(**2×24-我们的小镇**)

◆1961 年 5 月 31 日

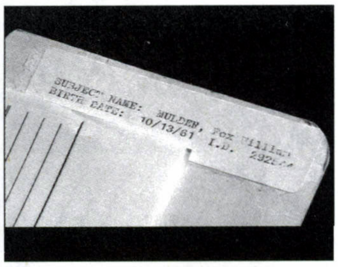
抽烟人帮助多米尼加的当地人暗杀了革命家拉斐尔 (Raphael Trujio)。(**4×07-癌人秘辛**)

◆1961 年 9 月 19 日

贝蒂和巴尼·希尔 (Betty&Barney Hill) 在位于新汉普郡的兰开斯顿和康科德之间的公路上，遇到了 UFO。他们经历了时间丢失，并且在之后的数月中，他们越来越受到这次事件的困扰。最后，在 1964 年，他们在一个职业精神病医师的指导下进行了催眠治疗。在催眠的过程中，他们都各自讲述了被绑架到一架 UFO 上，并接受实验的经历。医生认为，这些经历可能只是基于贝蒂的一个梦，而巴尼在倾听她描述的过程中，受到了潜移默化的影响。不过，贝蒂和巴尼在接受完治疗后，确信自己曾被绑架。

◆1961 年 10 月 13 日

男主人公福克斯·威廉·穆德 (Fox William Mulder) 在官方设定中出生在 13 号星期五这天(真是好日子，星期五，13 日)。他的父母是威廉和蒂娜·穆德 (William & Teena Mulder)。他们家住在马萨诸塞州玛萨葡萄园的 Chilmark，距离奥蒂斯空军基地和爱德华兹军营都很近。他们家还有一处避暑别墅位于 Qounochontaug (发音是 QUAN-uh-kah-tagh)，就在罗得岛西南的 1 号公路附近。威廉·穆德为政府部门工作，而事实上，他的工作与影之政府的工程有关。穆德不久发现自己是红绿色盲。(**比尔·穆德在“4×07-癌人秘辛”中说穆德一岁大，就是说他生于 1962 年 10 月。还有一些其他影迷的资料曾经说 10 月 11 号是穆德的生日，这是错误的，确定这个日期的资料来自 3×02-外星档案(下)这一集中出现的文件夹上，并且在 4×20-外星爹地 中的驾驶证上再次确认了这个日期。**)



在“7×04-第六次大灭绝(下)”中，抽烟人声称自己是穆德的亲生父亲。在这一集的后面部分，黛安娜·佛利 (Diana Fowley) 的话确认了这个说法。

在“7×14-夺命魔咒”中，穆德提到了他的祖父竖汤匙的情景。这表示至少当时他的一个祖父在他小的时候还活着。

◆1961 年

女主人公史卡利的父母，威廉和麦琪·史卡利 (William & Maggie Scully) 在这一年(或更早)相识。

父母全名分别是 William Bill Scully 和 Margaret Maggie Scully。

◆1962 年

史卡利的姐姐，梅利莎·史卡利 (Melissa Scully) 出生。(**基于 3×16-追凶记(下)中她的墓碑。**)

◆1962 年 4 月 18 日

许多人目击了一架 UFO 飞越美国上空。第一个报道是在纽约的 Oneida，其他州也相继有类似报道。在这一些列的目击中，人们看到的很可能是同一架 UFO。它在犹他州的一个变电站附近降落时，造成了大面积的停电。这架 UFO 后来在新墨西哥州西部发生了爆炸，照亮了附近地区的夜空。这些爆炸的火光据报道在加利福尼亚都能看见。而原子能委员会否认了在那天进行过核试验。一位空军的人士私下透露给记者说，当天雷达上捕捉到了不明飞行物。(**美国历史**)

1991 年 12 月 24 日，深喉对抽烟人的谈话提到“所有我们这 30 年来的工作，所有我们的胜利……”这暗示着他们是在一起工作的，并且这个秘密计划开始于 1961 年末或 1962 年初。(4×07-癌人秘辛)。这个与“6×12-父与子(下)”中提到的不太一致，那集说 1973 年和 1947 年是这个计

划实施的重要年份。

◆1962 年 10 月

小穆德学会了他的人生的第一个单词，"JFK"（**译注：美国总统肯尼迪名字的缩写**）。他母亲寄了一张她与穆德的照片给比尔·穆德。比尔当时的朋友兼同事抽烟人保留了这张照片的复本。（**4×07-癌人秘辛**）

◆1962 年 10 月 22 日

古巴导弹危机爆发。（**美国历史**）

女主角史卡利的父亲，威廉·史卡利（William Scully）在导弹危机期间正在海军服役，可以推测他参加了封锁苏联船只的任务。当他回到家时，为了向他致敬，人们演奏了他最喜欢的乐曲《Beyond the Sea》。他妻子后来描述了他走下船舷，向她求婚的情景。（**1×13-心灵感应**）考虑到梅利莎·史卡利是 1962 年出生的，所以要么是麦琪·史卡利的描述中有些许偏差，要么她在之前就怀上了梅利莎。如果威廉知道自己的女友已经怀孕了，这很可能促使他一结束任务就向她求婚。

◆1962 年 10 月 30 日

北卡罗莱纳的布拉格堡（Fort Bragg）正处于一场特殊战争的中心。抽烟人是陆军，在弗兰兹将军的征募下，参与了暗杀肯尼迪总统。弗兰兹是二星上将，同时也是一个飞行员（看他制服的飞行章）并且也抽莫利牌香烟。抽烟人当时撒谎说自己从来不碰香烟，而实际上他从 1953 年开始就抽烟了。

比尔·穆德（Bill Mulder）当时也在同一个部门，可以推测他们的军衔也差不多。因为他们的铺位相邻。

我们看到抽烟人正在读的书《The Manchurian Candidate》，内容是关于洗脑和暗杀的。他说自己宁愿看书也不去看电影。（**4×07-癌人秘辛**）

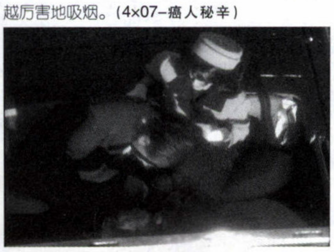
◆1963 年

黛安娜·佛利（Diana Fowley）在这一年左右出生。（X 档案官方站点上的资料说她"30 多岁"，假设她 1963 年出生，那么她第一次出现在《5×20-神童》时正好 35 岁。）

在利奇菲尔德实验进行中的某个时候，夏娃 7 号逃脱了。她由一位参与实验的遗传学家收养。比起其他夏娃，她成长在相对正常的环境中。她立志成为一个遗传学家，希望能够帮助其他的亚当和夏娃克隆们变得正常。（**1×11-夺命夏娃**）

◆1963 年 11 月 22 日

抽烟人，当时化名为亨特。（很可能就是借用的霍华德·亨特（E. Howard Hunt）的名字）他借故利用李·哈维·奥斯瓦德将一支来复枪存放在得克萨斯州教科书楼的六楼。他自己参与了刺杀约翰·菲兹杰拉德·肯尼迪（John Fitzgerald Kennedy）的行动，从雨水管的口子里射出的子弹击中了肯尼迪。行动结束后，有关抽烟人参与的所有记录都被清洗掉了，他被调往另一个高度机密的任务。哈维·奥斯瓦德成了这次行动的替罪羔羊，尽管他根本没有向肯尼迪开枪。当奥斯瓦德意识到自己被利用后，他开枪打死了一个自己认为参与了阴谋的警官。之后，在他前往一家得克萨斯的剧院找抽烟人时，他被警方抓获。由于工作在这样的压力下，抽烟人开始越来越厉害地吸烟。（**4×07-癌人秘辛**）



约翰·菲兹杰拉德·拜尔斯（John Fitzgerald Byers）出生。他父母用遇刺总统的名字给他命名。

◆1963 年

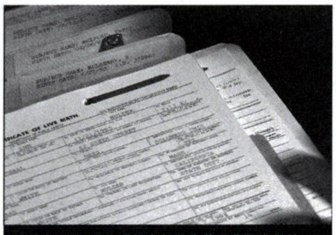
六艘苏联扫雷艇组成的舰队在不列颠群岛东北的海上消失。那一天，海面上风平浪静，阳光普照。（**2×19-幽灵船**）

◆1964 年

Alfred Fellig 在纽约警署注册成为一名自由作家摄影师，这样他就被允许进入罪案现场。他每年都更新注册一次直到 1999 年，而注册档案上的照片显示他的年龄似乎没有变化。（**6×09-心灵杀手**）

◆1964 年 1 月 22 日

萨曼莎·穆德（Samantha T. Mulder）出生。她的天花疫苗接种证明上（**见 3×02-外星档案(下)**）写着她家住在玛萨葡萄园格里尔街 62 号，康涅狄格州（**即使玛萨岛和 West Tisbury 社区是位于马萨诸塞境内的**）

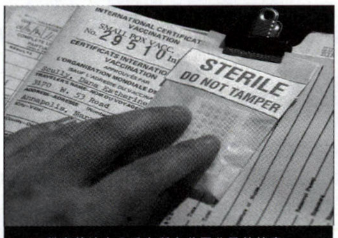


很多时候，剧集爱好者都是靠截图获取资料的。

◆1964 年 2 月 23 日

女主角，黛娜·凯瑟琳·史卡利（Dana Katherine Scully）出生。父母就是威廉和玛格丽特·史卡利。（**2×08-起死回生**）

她的出生证（**见 3×02-外星档案(下)**）上说她家住在安纳波利斯（马里兰首府）53 号公路 1170 W.（**2 月 23 日这个生日见于 1×15-至死不渝**）。她有两个兄弟，分别是比尔和查理。他们的确切年龄不得而知，不过在 1×23-双胞奇缘中史卡利说他们一个比她大，一个比她小。史卡利的姐姐梅利莎出生于 1962 年。（**3×16-追凶记(下)**）我们可以推测比尔·朱尼奥（Bill Junior）是他们家的长子，不仅是因为他的名字（Junior），同时他在不同的场合都表现地像一个兄长。



秘密基地中几乎有所有美国公民的档案。

◆1965 年

报告上称 Takeo Ishimaru 已经死了，而实际上他仍然在秘密地进行实验，试图将外星基因与人类基因混合。影之政府将他重新分派到西弗吉尼亚的 Perkey，用的假名是 Shiro Zama 博士。名义上，他负责名为"汉森"的疾病的研究。接受实验的人被定期地送来，接受隔离。在"治疗"期间，他们都得承受剧烈的灼伤。（**造成这种灼伤的可能是辐射实验，也可能是接触外星生物的结果，比如在太平洋发现的那艘 UFO**）（**3×09&10-扑朔迷离(上/下)**）

2 岁大的梅利莎·史卡利（Melissa Scully）在森林里拍了一张照片。就是那张她妹妹在 5×05-孤寂之旅（上）中看的那张。

雷蒙德·摩洛（Raymond Morrow）成为了密苏里州奥布里的一名警官。他有一个女儿，名叫 B. J. Morrow（**2×12-剃刀杀人狂**）

埃迪·冯·布兰特（Eddie Van Blundht）出生。和他父亲一样，他长着一条发育不全的尾巴，并且可以变成其他人的模样。（**4×20-外星多地**）

◆1966 年

梅利莎·史卡利（Melissa Scully）3 岁大，她在日本的名古屋农业市场拍了一张照片。她妹妹在 5×05-孤寂之旅（上）中看了这张照片。比尔·史卡利（Bill William Scully）当时服役于美国的驻日海军。

◆1966 年 3 月 16 日

双子星 8 号发射任务遇到了严重的推进器故障，这艘美国首次发射的太空船在进入太空后就发生了翻转。船员曾试图用手动操纵的推进器来解决故障。但是最后他们还是放弃了行动，不得不重返大气层，降落在西太平洋。这些船员中包括了尼尔·阿姆斯特朗（Neil Armstrong）和戴夫·斯科特（Dave Scott）。（**美国历史**）

1×09-太空惊魂这集中说宇航员马库斯·奥里利乌斯·贝尔特（Marcus Aurelius Belt）也参加了这次飞行，并且飞船还发生了漏氧。剧集中暗示了有某种实体中途阻截了飞船，并至少部分控制了贝尔特的心智。我们看见他无法自控的扭曲变形的脸。剧中的暗示告诉我们，他将被驱使去阻碍另外一些太空任务。

（这集刚播出时，我们所能看到的合理的解释是：外星人阻挠了飞船，他们不想让人类知道自己在太空的存在。随着后面几季的播出，也存在这种可能：影之政府很有可能来限制美国宇航局，他们使用的手段可能包括催眠术、外星基因疗法和用外星技术的飞船来干扰双子星 8 号的任务。）

著名的"火星脸"。

◆1967 年

Richard "Ringo" Langly 大约出生于这一年。（**Langly 的名 Richard 是在 8×07-赴难之路中出现的，不过在更早的 5×01-惊爆点的剧本中写的是 Ringo。Ringo 这个名字从未正式在 X 档案的剧集中出现过。不过在《孤枪侠 The Lone Gunmen》剧集的开场片头中给出的名字是 Ringo。**）

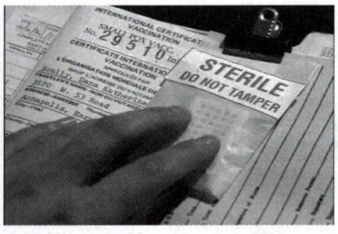
Marita Covarrubias 大约这一年出生。

◆1967 年 8 月

在爱荷华州西北部的奥卡布基湖，发生了 4 起目击 UFO 的事件。其中一位目击者是国家气象局的一位飞行员。四个女侦察员，其中包括达琳·莫里斯（Darlene Morris）以及她们的领队目击了另外一起 UFO。其中一个女孩用一架傻瓜相机拍下照片，上面看似一个飞行的碟状物。（**1×04-奥卡布基湖奇案**）

◆1967 年 10 月 13 日

在影之政府的文件中有关史卡利的文件夹上，我们可以很明显地看到这个日期。不过，不知道这个日期在他们的档案中代表了什么。（**5×07-孤寂之旅(下)**）



◆1968 年

利奇菲尔德实验发现，亚当和夏娃们长到 12 岁左右时，开始出现精神问题。他们具有超常的力量和高达 265 的智商，这可能是 56 个染色体的结果。（**1×11-夺命夏娃**）

◆1968 年 3 月

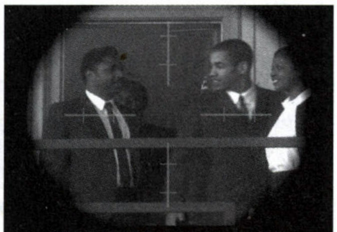
抽烟人写了一部小说，内容基于他自己的经历。题目是"Take a Chance: A Jack Colquitt Adventure."。他使用的笔名是劳尔·布拉德沃思（Raul Bloodworth）。

一个包括有弗兰兹（Frantz）将军和埃德加·胡佛（J. Edgar Hoover）的组织向抽烟人征询意见，他们想要阻止马丁·路德·金（Martin Luther King）的运动。抽烟人虽然很尊敬马丁·路德·金，但是也认为这是一个威胁。因为他开始证明资本主义的阴暗面。而抽烟人还关心的是如果马丁·路德·金说服了黑人不参加军队，那么越南战争就会失利。他告诉胡佛唯一的选择就是暗杀。（**4×07-癌人秘辛**）

◆1968 年 4 月 4 日

抽烟人在孟菲斯的洛兰汽车旅馆 306 房间暗杀了马丁·路德·金（Martin Luther King）。据一些人士认为，子弹是从正对着房间浴室的对街的树丛中射出的。抽烟人仍旧带着 1 岁大的穆德和他妈妈的照片。这张照片是 1962 年就从比尔·穆德（Bill Mulder）那里得到的。（**4×07-癌人秘辛**）

詹姆斯·厄尔·雷（James Earl Ray）因为行刺马丁·路德·金而被捕。他供出了劳尔这个名字（很可能就是取自劳尔·布拉德沃思（**译注：抽烟人的笔名**）。实际上，他只是听命于抽烟人行事的。当他发现自己成了嫌疑犯后，逃离了孟菲斯。最终，他在伦敦被捕。詹姆斯承认了罪行，希望法官能因此从轻审判。后来，他被判了 99 年监禁。3 年后，他又后悔而翻供了。（**美国历史**）



左侧就是被暗杀的革命者，马丁·路德·金。

马丁·路德·金被暗杀现场的历史照片。

◆1968 年 8 月 9 日

女主角史卡利扮演者，姬莲·安德森（Gillian Anderson）的生日。

◆1968 年 11 月 1 日

Montgomery & Glick 出版公司的艾伯特·古德温克（Albert Goodwinkle）将抽烟人的小说"Take a Chance: A Jack Colquitt Adventure"退回，并且称其为"垃圾"。抽烟人收到了这份信，收件地址是 555 号 Brooksbank 大街，第 24 公寓，华盛顿 DC 20091，这可能就是他当时的住所。（**4×07-癌人秘辛**）

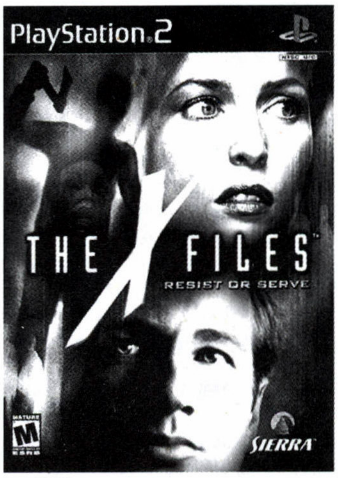
抽烟人可以将埃斯库罗斯的诗倒背如流。（**4×07-癌人秘辛**）**译注：埃斯库罗斯（Aeschylus）希腊的悲剧诗人。**

◆大约 1969 年

穆德在爬树的时候碰到了一只捕食的螳螂，从此开始他就厌恶昆虫。（**3×12-粪虫大战**）

在河内的上空出现 UFO。海军陆战队试图将其击落，但是没有成功。深喉当时是"影之政府"的一员。（**4×07-癌人秘辛**）很明显是指的同一事件，深喉后来告诉穆德，他与另外两人以及驻在越南的中情局人员一起参与了消灭外星人的行动。他告诉穆德他一直因为那个无辜的外星人困扰，因此希望真相能够公之于众。（**1×17-外星访客**）深喉可能是在含糊事实，并且可能其实在描述 1991 年杀死的一个外星人。（**4×07-癌人秘辛**）

机种:PS2 类型:AVG 厂商:Vu Games 发售日:3 月 16 日 文:fatvin 责编:DRAGON



X档案·反抗或屈服

游戏系统和游戏操作介绍

★游戏系统要点

1)只有在游戏中出现的标志才表示可以调查

2)划着的"X"标志为记忆点，看见记忆点应马上记忆，战斗中不可以使用记忆点

3)丧尸害怕手电光，善用你的手电

4)游戏可同时装备一种武器和一种道具。在物品栏里按×键装备。按○键选定不同的道具可以组合成新的道具

5)在游戏中得到某些道具后进入物品栏并将光标移动到要检查的物品上按□键进入道具检查界面。在道具检查界面下 L1 键拉远，R1 键拉近，左 Analog 遥杆位移动，右 Analog 遥杆旋转，×键调查

6)当屏幕右上角出现标记时进入 BOSS 战，标志里绿色部分表示 BOSS 的生命值。

7)当屏幕左下角出现笔记本标记时提示游戏主角的笔记更新。

★游戏操作

Start:游戏暂停并调出菜单，可在游戏中调整设定

Select:游戏中调出物品栏

十字:上为看地图，下为看游戏中的笔记

左 Analog:角色移动

右 Analog:当角色装备手电时按此键可移动手电光源

○:装备/卸下已在物品栏装备的道具

×:调查/装备武器并按下 R1 键的情况下为武器攻击/在没有装备武器并按下 R1 的情况下为拳脚攻击/跳过剧情动画

□:当被敌人抱住时按为挣脱/装备燃烧瓶和火机时按为点燃燃烧瓶

R1:锁定敌人，进入攻击模式

R2:按下为跑动，松开为走动

L1:重新装弹

L2:切换锁定目标

游戏介绍

X 档案在游戏史上的处女作是由世嘉公司在 1996 年于北美推出的一个弹珠台游戏。

此后 20 世纪福克斯公司分别于 1998 年和 1999 年先后推出了"X-files The Game"的 PC 和 PS 版。

事隔 6 年之后，X 档案游戏的最新作 X 档案：反抗或屈服终于推出，本作最大的卖点是采用了原班人马为游戏中的角色配音，连剧本也是原班人马，可以说是"黑油"主线的全新篇章！

完全攻略

注：游戏攻略以 Mulder 为主，Scully 篇中会有大量情节与道具位置与 Mulder 篇相同，相同部分会注明参考 Mulder 篇。

RENASCENCE~第一幕·RED FALLS-Mulder 篇

引子

1908 年 6 月 30 日，俄罗斯，西伯利亚的 Tunguska（通古斯卡，X 档案著名地域），一位沙俄军人兴奋地拉着他那抱着孩子的妻子跑向丛林深处。"快，就在前面，我们快到了。"他焦急的催促着他的妻子

妻子边跑边对着襁褓中的孩子笑言："孩子，不知道你那疯狂的父亲今天要领着我们来看什么。"

一行三人来到断崖边，军人用手指着天空，"看啊，还在那里呢。"

"啊，真美，是神迹吗？但是，它好像越来越大了。"军人的妻子看着天空中怪异的光芒说道。

军人似乎感觉到了什么不对劲的地方，他叫上自己的妻子想赶紧逃离这个地方。这时天空上那怪异的光芒也开始起了变化，一颗硕大的陨石从光芒的中央倾泻而出，迅速砸在地面上并引发了剧烈的爆炸。爆炸的冲击波在瞬间吞噬了来不及逃跑的军人夫妇，唯一幸存下来的是被妻子用自己的生命保下来的孩子。

在孩子的哭泣声中，X 档案中著名的黑油慢慢地向孩子靠近……

主题音乐响起，主角依然是我们熟悉的联邦探员 Mulder 和 Scully。

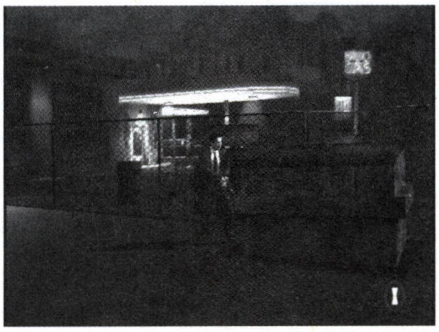
RED FALLS

199X 年，日期未知，美国科罗拉多州公路上一辆飞驰着的轿车内。

Mulder 和 Scully 正在前往一个叫 Red Fall 的小镇调查一起 X 档案事件，这起 X 档案起源于镇上三宗命案。从命案现场采集的凶手指纹和衣物纤维都证明凶手名为 Frank Hawthorne，但奇怪的是这位 Frank 已经在不久前被镇上的医生 Henry Dawson 宣布死亡了。死人怎么可能杀人呢？愤怒的镇民将矛头指向一对 16 岁的孪生姐妹 Mandy and Katlyn Winslow，他们指控这两姐妹在暗中学习古巫术，是她们用召魂术让死人复活的。而且在凶案发生两周前，两姐妹从她们继父的车屋中神秘失踪。当她们再次出现的同时就发生了那三宗神秘的凶杀案。镇里的警长 Bud Smith 无力解开这些凶杀案背后的迷团，同时又担心这对姐妹的安全，于是他联络了 Mulder。当 Mulder 将基本案情介绍完毕后，Scully 又开始了她那经典的质问口气。很显然，对于"巫术"这个词她非常敏感，接下来两人开始就本案是否牵涉巫术进行讨论……突然，Scully 叫 Mulder 停车，下车后看见路中央躺着一名受伤的警员。作为医生的 Scully 理所当然地留下来照顾病人，而惯于体力劳动的 Mulder 在手机没信号的情况下被派去找电话求援。

游戏正式开始，Mulder 为寻找电话来到近在咫尺的饭店（J.J's Diner）。进入饭店向右拐，往前走几步调查收费电话，奇怪的是电话信号中断了。当他回头想询问的时候却发现女店员推倒了位于出口处的弹子机，并快步向他跑来。在警告无效的情况下 Mulder 开枪击倒了她，并在尸体上找到了一瓶阿斯匹林（补血用）。从这具尸体的僵硬情况来看应该已经死亡多时了，也就是说刚才向他攻击的是一具尸体。因为出口被堵，Mulder 来到后门附近，击倒厨师后拾起他身上的钥匙，取下挂在墙上的急救包和一些旧布条（Rag），离开饭店。

来到后院，Mulder 接到 Scully 打来的电话，Mulder 向她简单的描述刚才的事件之后表示自己当前的目标是去警长的办公室寻求协助，在事态进一步恶化之前找到孪生姐妹。走到垃圾箱旁会出现一个可调查的标志。按住×键不动再配合方向键就可以推动垃圾箱。Mulder 来到一个加油站（Holly's Gas Station），



取得车子上的汽油以后进入加油站的收费处，这里有游戏的第一个储存点。收款机靠前一点的位置有一排手枪子弹，饮料机所在的桌子上有 Red Fall 镇的地图，东西都拿到后走出收款处，附近的冰橱里传来噪音，打开以后解决一只丧尸猫，搜索冰橱找到急救包一个。进入冰橱边的洗手间，在洗手间的入口处出现 Katlyn Winslow 的幻影，她似乎在一个很冷的地方。击倒几个丧尸后在洗手间发现名为 Anne Dawson 的女性尸体，这个 Anne 其实就是镇医 Henry 的妻子。走出加油站，来到一扇上了电子锁的铁栅栏处。现在没有道具能打开，只有放弃向前走，迎面而来两只必定会掉落弹药的"特种丧尸"，得到两排手枪子弹（记住这种丧尸的样子，游戏里只有他们会铁定掉下弹药，其他的只会随机掉落）。在街道左侧的石椅上可以发现一个箱子，拿到后进入物品栏调查此箱发现 10 个空啤酒瓶，用这些啤酒瓶和刚取得的旧布条还有汽油组合就可以制作成燃烧瓶，不过现在还没拿到火机，不能使用。

继续向前，Mulder 发现进入音像店（Wetwired Video），音像店里挂满了 X 档案的海报。音像店内的桌上放着开启电子锁的钥匙（Gate Clicker），桌子后面的沙发可以推动，推开后发现一扇锁上的小门，暂时

不用管它。拿着钥匙返回电子门前使用，来到一个叫 Double Deuce 的酒吧。酒吧女厕内有一个急救包，男厕里的丧尸击倒后有一排手枪子弹。来到酒吧深处的蒸气浴区域，取得酒橱上的打火机。柜台暗格里有弹药。来到的下图位置按下开关，进门后调查手提摄像

机，从摄像机残留的声音得知 Mulder 房内的无头尸是警长的杰作。酒吧外的白色面包车有一具丧尸，干掉后取得邮局后门钥匙(PostOffice Back Door Key)。

回到镇中心(Town Centre)，中心的环形小公园内吊着 Mandy Winslow 的尸体。很显然，她是被愤怒的镇民以处死巫女的方法吊死的。她身上有家里的钥匙(Key To Twins´Trailer)。旁边长椅上的尸体有邮局的前门钥匙 (PostOffice Front Door Key)。Mandy 尸体的发现标志着唯一的线索就剩下双胞姐妹的另外一位 Katlyn 了。进入镇中心左下角的邮局，通过大厅来到一间办公室，击倒一个手持 AK47 的丧尸，取得 AK47。进入下一个房间，打开左手边的大门，里面有手枪子弹一排和储存点，储存后出门。在左下角的这个地方取得邮箱 1013 的钥匙一把，东西拿齐后从邮局后门出去。

查看地图了解自己的位置后，可以在的汽车旅馆(Hansen´s Motel)的六号房间找到绷带。按照地图的位置提示来到警长办公室。进入后听见怪声，Mulder 担心 Scully 的安全于是快步跑到监狱里，怪声来自刚进入 Red Fall 时发现倒卧于路中央的那个警员，他正隔着监狱的铁栏杆撕咬着一个犯人。迅速将其击倒。Mulder 背后突然出现一个丧尸，千钧一发之际，Scully 赶到救了 Mulder 一命。Scully 告诉 Mulder 他刚才击倒的那个警员已经被自己“杀”过一次了。Mulder 则迫不及待的向 Scully 诉苦，诸如线索中断，死人复活之类，听他唠叨完以后 Scully 表示在镇医诊所里可以做尸体检验，定能找出线索，但是她早些时候去镇医诊所时发现那里被是一个被警方封锁过的罪案现场，要进入医生工作间需要密码。

从刚才被“杀”的警员身上找到文件柜的钥匙(File Cabinet Key)，打开文件柜后发现现场报告，得知密码就是“57383”，旁边的柜子还能取得散弹八发。对照地图快步来镇医诊所(Dr。Henry Dawson´s Office)。找到密码门后别急着进去，先到走廊尽头的门内找到一瓶阿斯匹林和储存点，储存后进入密码门，右手边的房间里有两排子弹，拿到后调查手术台旁的小门，Mulder 被迎面而来的丧尸咬伤。Scully 检查 Mulder 的伤口后发现他已经被感染，现在 Scully 必须在要在有限的时间内找出解药。她开始解剖咬伤 Mulder 的丧尸，现在你的任务就是要掩护她不被随之而来的丧尸咬死。

验尸开始，丧尸们也开始涌入。制作解药的的过程有两部分，第一部分为解剖尸体，第二部分为配置解药。一场大战过后，Mulder 得救。这回是 Scully 的医学知识救了 Mulder 一命，她也不失时机的嘲弄 Mulder 所谓的“巫术”。于是这两个人又开始了关于巫术的争论。争论过后，Mulder 说剩下的一个双胞姐妹肯定还活着，位置是一个又冷又湿的地方。Scully 说天地公园门口的铁门已经被她打开了。因为双胞姐妹的车屋就在公园之内，于是他们决定去公园寻找线索。先不要急着离开，去刚才丧尸扑出来的门里拿手枪子弹一排，急救包一个。出门以后看地图来到天地公园(Sky Land Park)。进入后一路往下，在公园深处可以找到双胞姐妹居住的车屋。屋内的柜子里有补血药，在厨房旁的桌上找到 Mandy 的日记，日记中提到了两个地点，一个是她们继父的车库，一个是她们俩的安全避难所——风车间(wheel house)。Mulder 和 Scully 决定分头行事，Mulder 去风车间，Scully 去车库。进入物品栏调查 mandy 的日记可以发现徽章一个。按照地图 1 的位置来到风车间，用徽章开门。

桌子上放着补血药，二楼有储存点。一楼的门后是齿轮间，进入后沿着梯子爬上三楼。三楼地面放着一本日记。从 Katlyn 的日记可以得知，镇里的医生 Henry 和一个名叫 Gillnitz 的人正在利用双胞胎之间的特殊感应来从事某种邪恶的计划，日记本旁边的箱子上摆着录像带一盘，仔细搜查录像带发现音像店钥匙一把，这把钥匙可以开音像店里那扇锁着的小门。下楼后 Scully 打来电话，她找到了 Katlyn 工作的便利店的钥匙，要求 Mulder 出外和她汇合。出门后一直向前走直到出现剧情。Scully 抱着一个千斤顶走了过来，她说要去到 Katlyn 打工的便利店就必须用这个千斤顶在旁边的门上顶开一个缝隙。而千斤顶必须要一个男子汉来操作。苦命的 Mulder 临时充当起了男子汉的角色。在他的努力下，Scully 通过缝隙钻进了门内，可 Mulder 却因为操作失误弄坏了千斤顶，只能自己再找新路了。

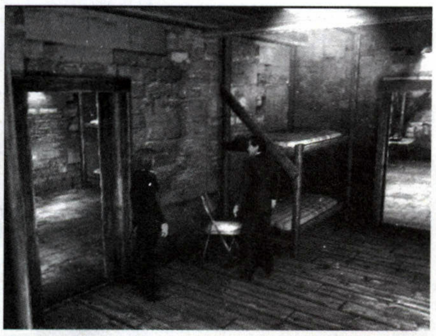
一路长途跋涉回到邮局，这时屏幕下方会出现一排提示说 Mulder 收到了短消息一条。进物品栏查看短消息，内容只有简单的 1013 几个字，调查邮局内的 1000-1025 这个邮箱区域，早些时候在邮局内捡到的钥匙就是用来打开 1013 号邮箱的，箱内是 X 档案的经典武器——可伸缩的针刺型武器一把。回到音像店，从小门爬进去，来到便利店门口遇见 Scully。便利店里有一些补给，在便利店的冷库里发现了 Katlyn，但是极度恐慌下的她一句话都说不出来。Mulder 和 Scully 决定护送她离开这里，当他们走到便利店大厅的时候遇到了本游戏的第一个 BOSS，警长 Bud Smith。警长的眼睛里泛动着黑油，Mulder 叫 Scully 掩护 Katlyn 从后门走，自己应付警长。

这场战斗相对比较简单，警长身上笼罩的紫气会越来越浓，当紫气达到一个峰值的时候他就会放类似死光一样的东西，放完后会有几秒钟的硬直，这几秒种就是攻击他的好机会。几个回合即可获胜。这时候标志他生命值的“X”会变成针刺型武器的标志，这时玩家就要装备针刺型武器并向电视剧里一样绕到他背后对准他的脖子插一下，警长倒下。

到这时 Mulder 才确认这个镇上发生的事情和外星人有很大的关系，无论怎样，一定要先找到 Scully 和 Katlyn，捡起警长的散掉枪，Mulder 从大门出去。出门后右拐，通过一个隧，来到一个废弃的城镇。无视一切向前跑，来到废弃的矿井旁边。Mulder 发现 Katlyn，可

是她一句话都没说就死去了。Mulder 大声呼叫 Scully，但被人从背后敲昏，醒来以后 Mulder 发现自己身处在一个冷战时期的防空洞内。和剩余的几个人对话可以发现他们是被 Gillnitz 带来这里的。Mulder 听到这个名字后就意识到这是一个陷阱，并叫大家赶紧撤退。从目前掌握的线索和姐妹俩的笔记来看，在 Red Fall 镇的上方有一个叫 Briar Lake 的研究所。主持研究工作的人员是 Gillnitz 和 Aaron Greenburg 的人。Mulder 更加推断双胞姐妹都在研究所里感染了黑油病毒，当 Mandy 被吊死的时候她体内的黑油转移到了警长 Bud Smith 体内。

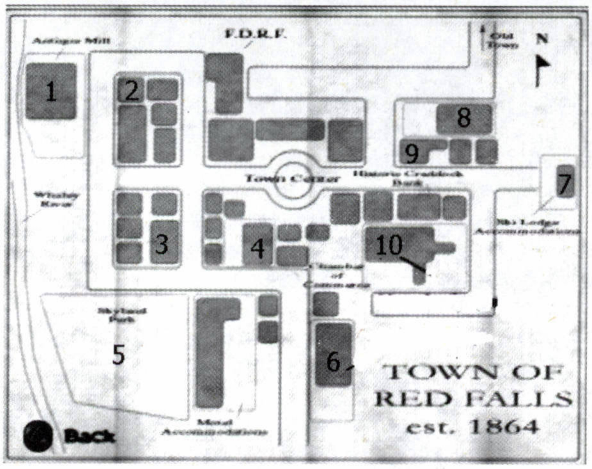
当前的首要任务是让大家尽快撤离这个防空洞，四下搜查防空洞可以找到一些补给品和储存点，在房间的椅子上发现夜视镜以后发生 Gillnitz 企图逃跑的



剧情，Mulder 和 Scully 尾随他而去。这时，防空洞发生爆炸，洞内的人无一生还。Mulder 和 Scully 则位于正在坍塌的老矿中，这里没有阳光，Mulder 迅速带上夜视仪并缓慢和 Scully 一起步行前进(切记不能跑动)，这里 Scully 不能助你
杀敌，玩家要做的是尽快带领 Scully 离开这里。中途会有些敌人，不要恋战，过两层铁梯以后通过矿洞。

出矿洞以后来到缆车处。先储存一下。缆车由于没电而无法运行，这时大批丧尸杀到，Scully 决定在门口

1风车间:Wheel House
2警长办公室:Sheriff's Office
3镇医诊所 Dr Dawson's
4:邮局:Post Office
5:天地公园: Sky Land Park
6:饭店:J.J's Diner
7:酒巴: Double Devce
8:便利店:Shop Easy
9:音像店:Wetwired Video
10:车库:Hector's Garrage



死守，让 Mulder 有足够的时间发动缆车。先到缆车上拿起控制杆（Rusty Lever）然后去控制室灭掉丧尸，从他身上找到指纹喷雾（FingerPrint Spray），然后把控制杆装在房间后面的匝门上先关掉主电源，再去漏电的缆车控制台上打开缆车电源，而后开启主电源。最后登上缆车。缆车走行进到一半的时候 Mulder 发现了车上的定时炸弹，通过使用指纹喷雾发现炸弹密码键盘上的“2、7、4”三个键曾经被使用过，经过几次盲目的尝试，最终试出密码为“427”。

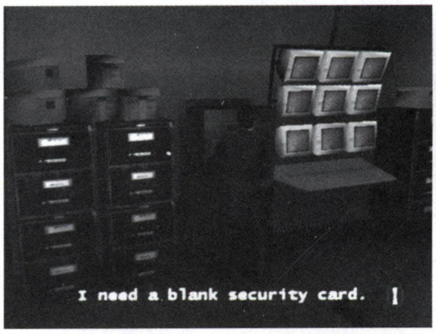
缆车到达 Briar Lake 研究所。

RENASCENCE~第二幕·Briar Lake-Mulder 篇

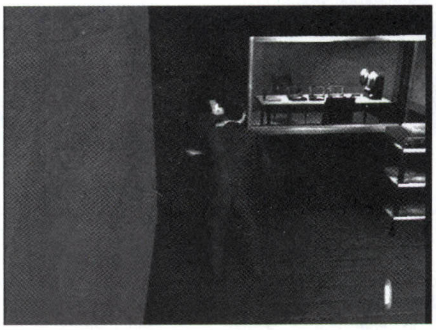
进入研究所，从大厅右侧唯一可以打开的门穿过图书馆，来到 Aaron Greenburg 医生的办公室。突如其来的震动让 Mulder 感到非常不安，可是 Scully 却没有异常感觉，可能是刚才他体内的余毒还没有完全排干净吧。实际上当 Mulder 进入研究所开始，他的精神就时常不能集中，并且产生一种奇怪的感觉。挂在衣架上的大衣里有安全卡一张，取得后发生剧情。

Scully 从 Aaron 的电脑中取得重要线索，Greenburg。Gillnitz。Dawson 三人的确是在这所研究院里利用孪生姐妹从事某项试验。至于为什么选她们现在还不知道。但可以肯定的是试验对象并不是只有这对孪生姐妹，Frank（一开始杀害三人的“死”人）也正是他们的试验品之一。从试验所里发出的某种冲击波正是将死人变成丧尸的原因，针对这种冲击波研究人员成功开发出一种解药。但由于事态发展过快，镇上的人大部分都变成了丧尸，所以 Gillnitz 被指派留到这里从事“善后”。而所谓的善后也就是将全镇的人灭口，如果调查桌上的留言机会发现 Dawson 在被病毒感染之后的最后留言。

回到大厅用安全卡刷开中央的门，门后的电梯需要更高安全等级的卡，回头来到左侧的房间有一刷卡机，可是要需要一张空白的卡和密码才能使用。通过房



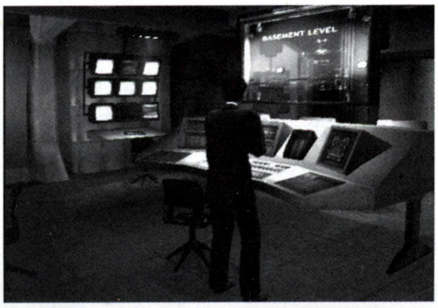
间内的电脑联系到老朋友“Lone GunMen”三人组（以下简称 LGM）LGM 迅速将破解了的密码给他，密码为“86592”。通过走廊中间的门，Mulder 左手边的第二道门（其他的门内有一些补给品）的电视机附近藏有空白卡片（Blank Secuity Card），用这张卡和密



码去刚才的刷卡机刷卡后就可以打开电梯。进入电梯后接到 Scully 的电话，告之 Mulder 她目前的进度，她调查到实验室里正在进行一些奇怪的基因实验，而且这样的基因组合是从来没有在地球上出现过的。Mulder 希望 Scully 能到二楼来进行下一步调查，并留给她一张字条，上面有安全卡的做法。出电梯后先进右边的门，穿过走廊后来到一个秘密实验室，实验室的墙上就挂着外星神秘病毒黑油，很显然那对孪生姐妹是在这里被强迫感染黑油病毒的。同时 Scully 也发现孪生姐妹的基因图是那个神秘基因组合的一部分。进入左侧的门内，Mulder 在桌上发现手术室安全卡（Surgery Bay Key Card）。这时那种具有让死人复活威力的冲击波又现，消灭复活的尸体取得他们身上的弹药。这一次 Mulder 近距离感受到冲击波的威力，他在笔记中写到以前类似的冲击波也曾经出现过。这种冲击波来自一种外星物品……

回到刚下电梯时的走廊，这回进入左边的门，用手术室安全卡刷开前面的门，打开关有一名丧尸的房间，在房间的一具尸体上找到一张安全卡（Reanimation Lab Key Card）。用它刷开房间内另外一扇安全门。门后走廊尽头的铁门被关住了，进入走廊左边唯一可以开启的门。进入后打开培养室的门，进入 BOSS 战，这次的 BOSS 是孪生姐妹的克隆体，打她的方法参考前面打警长的方法。打完以后查看 Mulder 的笔记。可以发现这个克隆体是一个人类基因和外星病毒基因的混合体……

BOSS 战后走廊尽头的铁门也开启了，进入后在左边走廊保安尸体上发现另一张安全卡（Security Office Key Card），用此卡打开唯一可以开启的门，进门后在下图位置可以打开武器室的门。椅子旁边的



电脑可以打开相同走廊上记忆点旁边的那扇锁着的门。先进入武器室（就在本房间右部）取得 M4 和 60 发子弹，然后进入记忆点旁的门。

进门后 Mulder 发现试验依然在继续，三个 Winslow 姐妹的克隆体正尝试摧毁一个物品的保护罩。Mulder 要求停止这个实验，可他又被赶来的 Gillnitz 阻止，正当 Gillnitz 准备杀害 Mulder 的时候，Alex Krycek 突然出现并且杀死了包括 Gillnitz 在内的三个研究人员，这时 Scully 赶到。

Mulder 追问 Krycek 那个保护罩内的物品究竟是什么。Krycek 说那个物品来自外星。Mulder 正想追问下去时外星物品的保护罩被摧毁，并再次释放出冲击波。一阵混乱之下 Krycek 和 Scully 扭打出了房间，房门被紧锁。调查红色屏幕电脑，打开安全门，Mulder 要在极短的时间内通过两扇安全门进入与三个克隆体的战斗。玩家大可围绕他们兜圈子让她们放出死光自相残杀。等死剩最后一个的时候再动手!三个克隆体消灭后一神秘人登场，他抢走了那个释放出冲击波的外星物品，并将那个物品融入体内。但外星物品在融入他体内前就因为未知的原因断裂了一个角，而这个角也迅速被神秘人的一个随从融入体内。这个随从就是本章的最后 BOSS。这时候 Scully 赶到。进入 BOSS 战。这次 BOSS 战的重点是在保护 Scully 性命的基础上攻击 BOSS，因为这次的 BOSS 会把 Mulder 刚才打死的三个 CLONE 体不断复活，所以要速战速决。装备 M4 后跑到目前所处的倒“T”字台的另外一头，切记不要在中央位置攻击 BOSS。到另一头后迅速按 L2 键切换瞄准目标到 BOSS 身上，一阵狂后 BOSS 倒地。向他倒下的地方跑去。

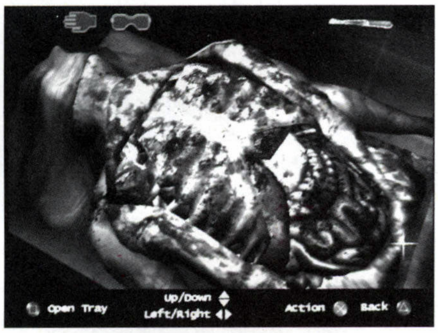
飞机上 Mulder 和 Scully 看着 Red Fall 镇变成火海。唯一幸存下来的资料来自 Scully 取得的一张光盘。

RENASCENCE~第一幕·RED FALLS-Scully 篇

和 Mulder 分开后 Scully 开始检查警员的尸体。尸体复活，击倒之，尸身上有两排手枪子弹。取得后来到左边的垃圾桶处，爬上垃圾桶翻过墙去。来到汽车旅馆（Hansen′s Motel），从办公室的挂钥匙的地方取得 6 号房间的钥匙，打开房门后击倒丧尸。调查床边的尸体取得汽车旅馆的前门钥匙（GateBox Key），开门后向警长办公室前进。进入办公室，在牢房遇到一个叫 Chaco 的犯人。这个犯人说警长“正和那两个巫女在一起”。他要求 Scully 帮他找回他遗留在家里的止咳药。在办公室的桌子上取得他家的钥匙（Key to Chaco′s Trailer）。

出门后去下图这个位置找铁钳（BoltCutters）。用

它钳开天地公园（Sky Land Park）入口处的铁栅栏。在狗笼前找到 Chaco 住的车屋，进入后在床上找到一个火机，Chaco 的药放在电视机上，拿到后返回警长办公室。进入警长办公室救出 Mulder。接下来直到验尸之前的过程参考 Mulder 篇。验尸开始，先戴上手套和眼镜（用口键开启和关闭工具盘），然后选择手术刀，对尸体做一个标准的“Y”字切，具体方法是先从左肩下刀。拉到胸口。然后再从右肩来一次。接下来从胸口向下腹拉一刀，尸体就打开了。调出工具盘选择针管，



对着尸体内脏的白色部分吸取组织液。到此验尸结束。去显微镜所在的桌子上拿显微镜用幻灯片（Box of Microscope slides），在物品栏里把幻灯片和针管里的培养液组合。把新组合出的东西在显微镜前使用。这个时候要认真听 Scully 说的话。并调整画面左边的三个参数。分别是“4、3、2”，选定后按 Inject。出现 Correct 字眼表示成功。成功后去和 Mulder 说话并帮助他杀完剩下的敌人。

随后和 Mulder 来到孪生姐妹位于天地公园的家里，沙发上的蓝色衣服里有车库钥匙（Hector′s Garage Key），和 Mulder 分开后于邮局后门附近击倒一个前来送钥匙的丧尸，取得邮局后门钥匙。从邮局后门一路来到加油站（如果在进入加油站前去音像店的成人区参观的话。Scully 会嘲笑这里的收藏远不及 Mulder 多。^_^）。在加油站的小卖部里有一扇通向车库的门，开门后出现 Scully 篇第一个 BOSS 战，这个 BOSS 很简单。先调查门边的开关，BOSS 就会出现。此后只要控制这个开关用汽车来回砸他三次就可以过了。BOSS 死后房间里的柜子自动打开，取得千斤顶和凯特的工作钥匙（Kate′s Work Key），走的时候别忘记拿桌上的麦林枪。

出门后 Mulder 来电，去警长办公室马路的尽头附近可以找到他，随后出现“千斤顶”剧情，Scully 开始单独行动，门后是消防局。从地上的尸身上捡到消防局钥匙一把（FireHouse Key）。然后进入唯一的门，门后的桌上摆着麦林弹，拿到后继续向前穿过一个房间来到消防员寝室，寝室旁的厕所里有一丧尸身上有 16 发麦林弹，拿到后从寝室大门走出，穿过两个房间后走出消防局，来到便利店。便利店遇到警长前的剧情请参考 Mulder 篇。和 Mulder 分开后 Katlyn 会打开后门，刚出门 Katlyn 就自顾自的跑了。Scully 追踪她通过隧道来到旧城。进下图的门后四处搜查可发现 Katlyn 在

一个石屋内，进去以后 Katlyn 呕吐出黑油。Scully 必须要在黑油碰到自己前逃跑，爬上石棺再从墙的破口出跳下，随后用铁钳钳开通风道。

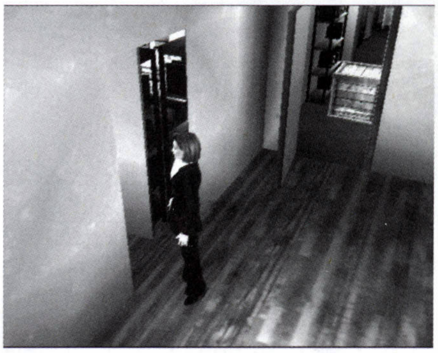
从这里开始一直到第一幕结束请参考 Mulder 篇。

X RENASCENCE~第二幕·Briar Lake-Scully 篇

从开始到 Scully 独自操作电脑参考 Mulder 篇。

在电脑上寻找的资料是 Winslow 姐妹。一开始要求输入密码，试过几个之后发现密码就是第二篇的名字“RESONANCE”。输入密码后出现一个屏幕，选择“WINSLOW”。而后选 YES，就会打开一扇秘门。进门后把碍眼的箱子往后拉，然后在下图位置发现秘门一

道，进入后下图位置又有一个秘门，推门进入一个实验



室。实验室桌上有阿斯匹林，取得后离开。来到一个长廊，长廊左边门的电脑旁有 Mulder 留下的纸条一张，随后直到打开电梯为止请参考 Mulder 篇。

倒霉的 Scully 遇到电梯故障，不得不爬出梯外。所在走廊两边的两个房间内有接种疫苗用枪（Vaccination Gun），空疫苗容器（Empty Chemical Darts）6 个，智力测验器（Psychometer），急救包。拿到这些东西后先进走廊前方土黄色的大门。击倒迎面而来的丧尸，调查右边的房间。房间内有一急救包和一个可以拖出来的木箱，拖出后发现木箱所在的地面好像可以移

动，但是现在没有道具，出门后继续向前，前方的一个门上有标志的房间上了锁，现在打不开。右边走廊尽头监视房内有储存点和补给，桌面上放着强力胶（Tube of Metal Epoxy），曼陀罗（Datura Stramonium）和补给，拿到以后进入走廊里唯一没有调查过的大门。

进门后左边房间 Scully 发现奄奄一息的 Aaron 医生，通过对话得知 Aaron 医生因为协助孪生姐妹逃跑而被 Gillnitz 拷问。临死前他告诉 Scully 他藏了一个钥匙在某个“室”（Chamber）里。旁边的桌上有些小瓶（Box of Empty Vials）。取得后把它和曼陀罗组合，取得 3 份曼陀罗溶液（Datura Extract）。离开房间后向前，发现一扇锁着的门，暂时不用管他。进入走廊尽头的房间。在桌上取得显微镜用幻灯片和空烧杯（Empty Beaker），烧杯对面的壁橱上有一些化学药品，对它们使用小瓶后取得肠毒素（Enterotoxin）6 份，毒枝菌素（Mycotoxin）6 份。准备完成后调查桌面上的报告书。发现只要按照一定的比例混合曼陀罗溶液，毒枝菌素，肠毒素和肠毒素就可以使得一种溶液，这种溶液对“试验品”有一击必杀的效果。调查尸体，开始验尸。

老规矩，手套眼镜“Y”字斩，打开后用针管吸内脏的粉红色位置，得到褐色液体。验尸结束。将褐色液和显微镜用幻灯片组合，拿去显微镜下化验。得出的结论是 3 份毒枝菌素，1 份肠毒素和 2 份曼陀罗溶液。清楚成分以后打开物品栏，用空烧杯取得以上成分的溶液。成功后取得橙色混合物（Orange Toxin）。将它和空疫苗容器组合，再将盛有橙色混合物的疫苗容器和接种疫苗用枪组合，造就一超级武器。取得该武器后回到电梯所在走廊（去之前务必储存），打开灰色大门后进入。进门后迅速装备疫苗用枪，然后调查走廊尽头的开关，开启所有的 6 扇门。而后出现五个攻防奇高的超级丧尸，用疫苗枪可以一枪一个解决掉，解决以后走进唯一一间有尸体的房间。从尸身上取得钥匙（TST Room Key），这个钥匙可以打开验尸房旁边的门，入内后进入毒气室里。这时毒气室的门突然被人关上并开始释放毒气，先从毒气室里的尸体身上找到观星台钥匙（Observatory Key）和螺丝起子（Screwdriver），并在昏暗的灯光下看见墙写着“82434”这几个数字，先用螺丝起子扭开毒气室内的控制板。然后输入“82434”，危机顺利解决。

用观星台钥匙打开门上有标志的房间，沿着楼梯找到一张数据光盘（Data Disc）和铁把手（Iron Piece），将铁把手和强力胶组合。把组合后的铁把手用在刚才拉开木箱的房间的地面上。打开一道秘门。之后到本章通关前参考 Mulder 篇。

X RESONANCE~第一幕·FBI Headquarters-Mulder 篇

剧情动画里。X 档案里的“大反派”抽烟人（以下简称 CSM）正和 Krycek 讨论下一步的俄罗斯计划。

FBI 总部，Mulder 和 Scully 正向他们的顶头上司 Skinner 交代事情的发展。交代完后玩家查看 Mulder 的笔记就可以知道因为 Krycek 的出现 Mulder 几乎可以肯定的说 Red Fall 镇的事件是故意伪装成巫术而引诱他去调查，Krycek 也知道那个神秘人一定会来抢外星物品，但是他和 CSM 都无力阻止神秘人的行动。但 CSM 却能肯定 Mulder 和这个神秘人物之间有一种特殊的联系。Mulder 在笔记里也写到他与那个外星物品和神秘人之间似乎有一种共鸣感。而最近 Mulder 常在梦里见到神秘人，他似乎在梦中和 Mulder 交谈。不仅仅是神秘人，Mulder 在梦中还经常能感觉到一艘太空船的踪影。

回到自己的办公室，LGM 已经在等着了，他们成功解读了 Scully 拿出的光盘，所有的证据都指向俄罗斯的 Tunguska。原来 1908 年 Tunguska 在一场陨石灾难中受到毁灭性的打击。而那个神秘的外星物品正是那次陨石灾难的残留物。后来这个残留物品被美国特种部队成功带回国内从事研究。研究所的位置就定在 Red Fall 镇旁边的 Briar Lake。为了能消去外星物品的保护罩，科学家们利用人类活体进行基因改造，创造出一些拥有精神能力的怪物，随着这些被创造出的怪物日积月累的努力，保护罩终于出现松脱的现象，可是随着保护罩的松脱，外星物品开始释放出一种冲击波，这种冲击波也可以视为一种病毒，这种病毒开始逐渐侵蚀人的神经系统，如不在短时间内注射解药的话人将变成丧尸。被这些丧尸咬到的人也会迅速变成新的丧尸。LGM 离开后，Mulder 打电话给“老朋友”Marita Covarrubias 寻求帮助。Marita 并没有马上答应 Mulder，只是让他等着。上电梯本章结束。

X RESONANCE~第二幕·Mulder's Apartment-Mulder 篇

第二幕是一个梦，所以有很多乱七八糟的东西^_^

打开家里的大门，Scully 进来。说了几句后她突然举枪。这时候应该对 Scully 连开三枪，中枪后 Scully 变身成 X 档案里的外星杀手。躲开他走出去。这里有很多门，随便乱窜后居然进入了 FBI 总部。先去长椅上拿散弹枪。再去 Skinner 办公室和他对话。可是 Skinner 说的居然是德语。并和秘书一起攻击 Mulder。解决他们用 Skinner 尸身上的钥匙出门。Mulder 回到自己家。这时 Scully 和 LGM 会在家里等 Mulder。Scully 说 Mulder 需要治疗并拿着针管走了过来。千万不要被她刺到，躲过她冲出自己家门。来到大教堂，在教堂深处遇见那个偷走外星物品的神秘男人，听到唠叨完后迎来了两个 BOSS 级人物。反抗是无用的，被他们杀死就对了。

Mulder 从恶梦中醒来，发现 Marita 正为他注射。Mulder 问 Marita 给他注射的是什么，Marita 解释说因为 Mulder 在 Red Fall 多次被那种冲击波击倒，而 Mulder 之前用的解毒药并没有完全解开他体内的毒。这一针是帮助 Mulder 驱除体内余毒的，Marita 走之前给了 Mulder 一个护照，并告诉他去俄国的 Tunguska 寻找真正的答案。Mulder 给 Scully 打电话告诉 Scully 要当心，冲击波的威力也影响了她的身体，Scully 说她已经及时注射过疫苗了。Mulder 又说自己要赶快去 Tunguska 寻找真相，Scully 要她先去，自己随后跟上。

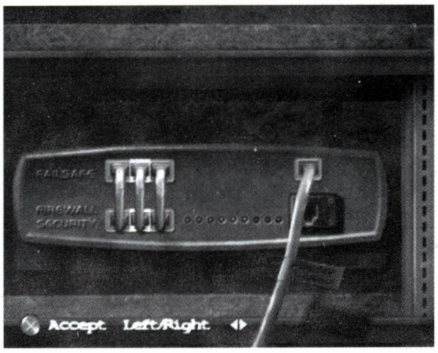
X RESONANCE~第一幕·FBI Headquarters-Scully 篇

直到验尸前请参考 Mulder 篇。验尸前先去拿显微镜用幻灯片。

开始验尸，手套眼镜“Y”字斩，打开后拿出新道具骨钳，把他的肋骨和其他骨头的连接处全部钳断。整个肋骨被钳开后用盘里最右手边的机器测试辐射，这时你会听 Scully 叫了一声，表示她已经中毒。换针管，对着尸体的心脏吸血，然后把针管和显微镜用幻灯片组合并化验。这里超级考听力，我试过很多次都听不见最后一个数字，不过通过穷举法得出配方是“3”“4”“5”。打开物品栏，注射解毒剂。注射完后 LGM 出现，和他们对话后结束第一幕。

X RESONANCE~第二幕·Roush Biotechnologies - Scully 篇

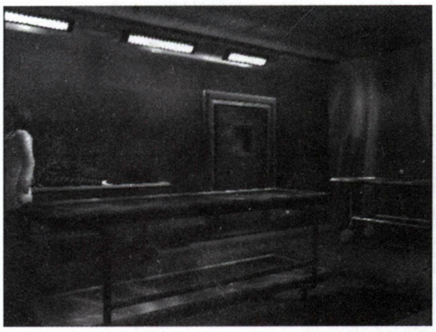
Scully从Red Fall取回的光盘显示有一个秘密研究所在西维吉尼亚州。说不定在那里会有更多的线索。Scully于是和LGM(Frohike。Byers。Langly)一起来到这里。这是一个潜入行动,所以在非必要的情况下不要拔枪。Scully和Byers一起行动,入门后把ID卡给门卫看他会给你开门。入门后先进左边的门,打开文件柜取得一个开门密码"52814",将此密码输入旁边的电脑。出门后向前走在密码门前同样输入"52814",密码门打开。先储存一下,进入下一个房间,在电脑前使用黑客装置(Hacking shunt),进入特殊画面。这时要先把左边的三条接口按顺序断开。然后



再把右边的电话线插到底下的电话线接口。插好后把左边的三个接口复原位就可以了。动作一定要快!LGM顺利黑进研究所的电脑。现在回去有警卫把守的门,已经可以进去了。

穿过温室。LGM提示要进入地下室就要升级安全卡,去右边的房间内的墙上升级安全卡。升级后去左边的房间文件柜内发现Mulder的病理资料,在物品栏调查后发现他的编号是"2967034042"。返回升级安全卡的房间,进入左后方的门,对着墙上的密码机输入这排数字得到Mulder的资料盘(Mulder Data Disc)。在大厅通过电梯来到地下室。进入停尸房开始验尸。这具尸体就是在第一章末尾将一部分外星物品融入自己体内的BOSS。手套眼镜"Y"字斩后用骨钳开肋骨。再用剪刀取出所有内脏和体内的外星物品碎片,验尸结束。这时Langly来电,称Frohike被抓计划败露,现在要马上逃走。Byers让Scully找个地方躲起来,自己先去引开那些人。

先在同房内储存,进入后面的门,在后面房间Gillnitz尸体的床头躲起来(图XTU20)。警卫出去以



后Langly来电,告诉Scully营救的方法。要救那些人需要Gillnitz的掌纹,去验尸的地方拿把锯子来把Gillnitz的手砍下(对话机另一边的Langly受不了了……)。走出验尸房。进去警卫面向的大门。走廊右边的门里有些补给,左边囚牢的门暂时打不开。对走廊尽头的门使用手掌,开门后对着电脑使用Mulder的资料盘。资料盘里显示出Mulder和抽烟人在X档案第六季时同时接受脑科手术的片段,难道通过这个手术改变了Mulder体内的某些东西?这时Langly来电说已经把走廊里开不了的门弄开了。Scully进入囚牢,打开一,二号牢房,救出Byers和Frohike。任务完成,按原路逃亡。这时研究所也被上次抢走外星物品的势力袭击。Scully取得的外星物品碎片被抢走。由于电源被切断,电梯不能使用。Langly说要去发电机房恢复电源供给。发电机房的位置在残缺的栅栏口下。对着发电机房门口的刷卡器开三枪,进入发电机房。机房墙上有急救包,后面的桶上有散弹枪,取得后按发电机组上的白色按钮恢复电源供应。按原路来到温室进入BOSS战。对付这个BOSS要先扭开温室四方的水管淋熄他身上的火焰,然后用散弹枪击败BOSS。从BOSS身上取得外星物品碎片后结束本章。

Scully拿着新取得的碎片赶往Tunguska。

RECKONING~第一幕·Tunguska-Mulder篇

Mulder乘坐的飞机被出现在他梦中的神秘人用精神力击落。神秘人物的名字也随之浮出水面,Mulder给他的名字是"实体"(Entity)。实体透过精神力和Mulder交谈,他告诉Mulder他相信Mulder此行的目的是被一个恶魔派来杀害他。所在他认为他必须要在Mulder消灭他以前先下手干掉Mulder。

从坠机残骸中侥幸生存下来的Mulder被一群无右臂的人包围了。他们声称要砍掉Mulder的手来确认他是否有被黑油病毒感染(看过电视剧的人一定会知道他们的来历)。因为Mulder身上没有任何武器。所以还是先撤退为上,Mulder一路跑到一个军事基地。军事基地的岗哨内有一个急救包,取得后进入军事基地。躲开两只狼的袭击,基地里两座建筑目前只有一座可以进入。进去后储存,离开储存房间,可以发现一扇被密码锁着的门。暂时不用管,继续向前,左拐,在走廊尽头的房间内找到一支手枪。房内在军官尸体的身上发现一张卡片,调查卡片发现背面记着"275"三个数字,用这组密码打开那扇密码门,获得手枪子弹两排。出密码门后向前走进入左手边的军人宿舍,杀死丧尸获得一把中尉的钥匙(Lieutenant's Key)和手枪子弹。调查房间里的箱子获得一些补给品和手电筒。接着可以从后门离开该建筑。

用钥匙进入基地内的另一座建筑。建筑物内没有什么弯路,一条路走到底。在一个有两扇铁门的房间内击倒一只丧尸,取得铁门钥匙(Metal Gate Key)。这个钥匙可以打开该建筑物内的三个铁门,铁门里都是一些补给品和一只散弹枪,拿齐以后从后门离开。出门后进入BOSS战,打赢后进入狗屋对面的大门。穿过一种好像隔离带一样的东西。转右再通过一个隔离带。收到Marita的电话,她说Krycek和CSM都在这里。Mulder马上意识到这又是一个陷阱。没等他开始指责,Marita又告诉他Scully也在这里,她让Mulder找到Scully以后马上离开。挂电话后从后门离开这座建筑。

出来后发现一扇被锁上的门,先不要理会,登上楼梯进入一个新的区域。进门后右拐,Mulder被Krycek打昏。当Mulder再次醒来的时候发现Scully就在身边,而他自己在一个试验椅上。显然,这种试验椅在Briar Lake也有一个,是用于对脑部进行试验的。Scully带来的消息让Mulder大吃一惊,原来1908年坠落于Tunguska的并非什么陨石,而是一艘太空船,但是CSM和Krycek只能找到那个神秘的外星物品而不能定位太空船,加上后来又出现了抢夺外星物品的实体。CSM很清楚Mulder与实体以及太空船三者的关系(说白了就是Mulder可以和实体以及太空船神交)。于是CSM和Krycek利用Red Fall事件将Mulder引来Tunguska。并通过刚才对Mulder脑的实验找到了太空船的位置。

和Scully来到刚才上锁的门前解救出Marita。Marita告诉Mulder是Krycek把她锁在这里的。他们两个已经和一队特种部队已经寻找太空船了。三人一起通过有隔离带的房间向前准备走出这里。走到一半时发生毒气泄露,Marita失踪。前路被封只能往回走。Scully说她先去发动飞机,要Mulder去空地等她。这时去Krycek打昏Mulder的对面那个房间又会出现Krycek的剧情。他释放黑油企图消灭Mulder,玩家这时要在黑油碰到自己之前快速从左边的门逃走。出门后看见Scully乘坐的飞机坠机。两人一起乘坐汽车离开这里。(如果玩家有看Mulder笔记就可以知道这个军事基地就是Mulder第四季被作黑油试验的地方)

RECKONING~第二幕·Monastry-Mulder篇

下车后一直往前走,在三个桶上找到撬棍(Crow Bar)。用这个撬开汽车的前面板,取得塑胶软管(Rubber Hose)。拿到以后去右边大屋的深处找到空的汽油桶一个。将塑胶软管和汽油桶组合。再去调查废弃的直升飞机的尾部油箱,打开油料盖以后给空油桶

加油。进入遗迹后发现一没油的气艇,将其加满油后渡河前进(旁边的桶上有夜视镜,拿上)。渡河途中两人被不明植物袭击被迫分散,Mulder一人来到一个类似修道院的地方。这时查看Mulder的笔记可以知道原来河对岸的那些遗迹是在1908年的冲撞后重新建造的。现在的湖泊也是飞船里剩下的船员挖出来掩饰飞船的存在,也就是Mulder所处的修道院正是建筑在飞船之上。

进入修道院后进入右边的门,在桌上取得金钥匙(Gold Key)储存后。进入修道院左边的门。入门后会经过一个木板担成的桥,如果一直向前冲绝对会被Krycek打死。具体通过方法是走两步就开一到两枪(一定要先开,因为如果见到他再开就太迟了)。一路追逐Krycek来到塔顶(路上要不断举枪,如果发现自动瞄准的方向不是正前方而是上方的话就开一到两枪)。Mulder发现Krycek倒在地上,CSM则在等待着Mulder。经过一轮对话后Mulder被CSM放出的某种物质弄昏(Mulder自己说的,虽然我也没看见)。并留下一句"Resist Or Serve(反抗或屈服)"就走掉了。等Mulder醒来的时候发现CSM和Krycek都已经不见了,查看Mulder的笔记可以发现CSM留下他的原因是CSM无法击败实体。

回到进来修道院的那个房间,遇见BOSS一个,解决以后取得银钥匙(Silver Key)一把,把它和金钥匙组合取得礼拜堂钥匙(Chapel Key)。打开身后的门。进门后下楼梯,戴上夜视镜,通过这条长长的过道,过道里有一些补给品,要仔细搜查。通过以后继续前进,击倒两个丧尸。这里的军人尸体上都有些补给,记得拿上。现在有一左一右两条路,走右边就是和Scully汇合,和她汇合以后不要急着爬上铁梯,先去左边的地下道内搜刮一番,这里有火焰喷射器一个,补给若干。拿到以后返回刚才遇到Scully的地方。再搜查一下附近,找到Ak47和火焰喷射器的子弹。最后爬上铁梯。

上来以后先储存。然后向前走剧情发生。等玩家可以行动以后迅速躲去右后方的石柱后,运气好的话在躲藏过程中不会死,只要能躲在右后方的石柱后就算初步胜利,然后你是看不见敌人的,这时要不停的用手枪和散弹枪开枪。运气好的话你就能成功击毙四个拿AK47的敌人。继续向前,和Scully分开。这里查看Mulder的笔记可以发现他感应到了中央门后面的外星物品,他让Scully对付里面的状况,自己则通过右边的门去寻找飞船。进入右边的门,跳下大洞。Mulder似

乎来到一个培养室一样的地方，路中央有一个急救包，捡起以后向前走。进入 BOSS 战。这次的 BOSS 就是那个实体了。第一次打他不要浪费子弹，一旦他发放能量球就把能量球往他的身上引。过不了一会他就倒下了。不过这场战斗有些类似精神世界的战斗。打胜以后又回到了培养室。培养室四周有一些补给，拿到以后走向右边通道的底层。再次发生 BOSS 战。这次 BOSS 战没什么技巧可言，杀死实体后再次回到培养室。拿些弹药后去中央走廊的底部。BOSS 战再现。这次他会放死光，打胜后再回到培养室拿弹药，走右边走廊尽头再一次来到 BOSS 战。这次 BOSS 战的地点是在第一章的便利店里，玩家一定要记得在警长的尸体上取回针刺型武器。利用便利店里的地形可以轻松击倒 BOSS，记住便利店里还会有一些补给，进入培养室迎接最后的 BOSS 战，这次战斗可谓艰苦之极。因为 BOSS 会自动补血和不停的放小兵干扰。我的方法是躲在走廊的最里面，等他们一个一个走过来消灭，减小被围攻的危险，如果玩家弹药足够的话，是有一定机会打倒它的。打倒以后右上方的图标会变成针刺型武器，对他脖子来一下吧!

一切都结束了，走回阳光处，会有一条绳子救你上去。上去后 Scully 会拉着你走。Mulder 急切地想让 Scully 看底下的太空船。可是这个地方正在坍塌。Scully 没管那么多强制把 Mulder 拉走，走出修道院大门上船后，结局动画。一艘太空船从海底返回了母舰。Scully 因为昏倒没有看见太空船。FBI 听证会上。Mulder 关于太空船的陈述再一次被斥责为“游戏玩多了产生的幻想”。并决定对两人进行内部调查（FBI 的高层绝对不会也不敢相信 Mulder 的话）。听证会结束，在地下室里 Mulder 说了一句比较有味道的话：“Scully，只要我们在一起，那就是胜利。”

游戏结束。

RECKONING~第二幕·Tunguska-Scully 篇

FBI 总部，Scully 来到 FBI 总部向 Skinner 汇报情况，Skinner 告诉 ScullyMulder 的飞机被人击落。并会尽快安排 Scully 前往 Tunguska。

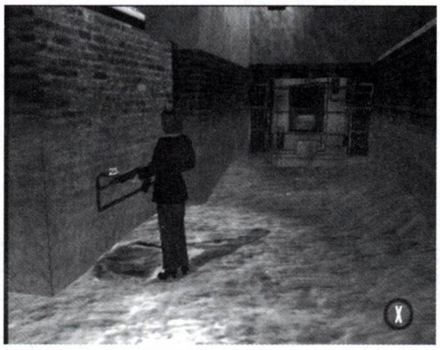
飞机降落在 Tunguska，Scully 独自寻找 Mulder，大门旁的哨岗内有急救包一个，出大门。射杀两只狼犬后进入区域内的军营，在这个位置找到中门钥匙（Middle Gate Key）。出门后用钥匙打开铲雪车旁的

大门。进门后切记不要触摸前面的电网。进入另一个兵营。进门后一直向前走出该兵营。进入下一个兵营向右转后就可以见到 Mulder 了。

两人一起行动的时间请参考 Mulder 篇

由于来路已被毒气封锁，无奈之下向前走，击倒一

个丧尸，从他身上拿到一个撬棍（Crow Bar），撬开前面的木门。这个营房里锁着的铁栅栏内有散弹枪和一些补给，钥匙在房间内某丧尸的身上。拿到东西后穿过此营房，来到一片空地。只要穿过这里的电网就可以回直升飞机，现在军用卡车旁的箱子上板手（Wrench）。取得后打开狗笼的门，杀死两只狼狗，在狗笼内取得空桶一个（Empty Bucket）。用板手把下图位置的水龙



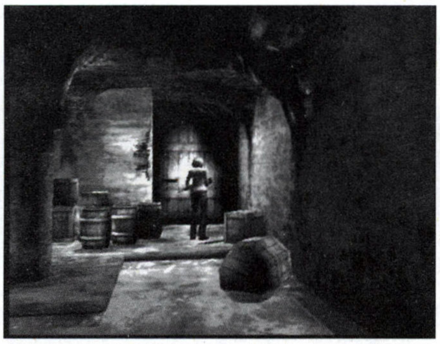
头修好。然后用桶装水淋向水龙头后的电闸。造成短路。现在就可以打开电网。

回到直升飞机后结束本章。

RECKONING~第二幕·Monastry-Scully 篇

从开始一直到两人分开参考 Mulder 篇。

Scully 在修道院中醒来，先在墙上储存一下，墙边有个急救包。下楼梯后进入 BOSS 战。这个 BOSS 只要注意不要靠近他就 OK 了。敲死后取得圣物箱钥匙（Reliquary Key）。用它打开图中的门。先不要上楼，



在本区域搜索还可以得到一个急救包。从下图中的地方上楼梯，取得火焰喷射器一个。东西都拿齐以后从刚才打开的门出去。出门后上楼梯。击倒两只丧尸。仔细

搜查该区域的士兵尸体，会有一些补给。在四级楼梯上的区域遇到 Mulder。从这里开始到两人分手参考 Mulder 篇。分手后又出现那个浪费玩家弹药的 BOSS。K 死他取得钥匙一把（Inner Sanctum Key）。用它打开中央的门，进去看见那个外星物品正悬浮在半空中。这时打开物品栏调查装有外星物品残骸的铁盒（一直在 Scully 身上）。取出那个碎片装在外星物品上使之完整。刚一完成实体就来抢，K 死这个最后的 BOSS 把。

战斗要注意四周小兵的骚扰和与 BOSS 保持距离。尽量用 AK47 给实体造成连续伤害。K 死他后走出这个房间，在大厅里进入右边的石门救出 Mulder。

从这里开始到游戏结束参考 Mulder 篇。

隐藏要素

★只要把两人通关一次，就可以解开 “Special Features” 里所有的花絮部分，里面的内容对 X 档案迷来说可是很珍贵的哦。

★Option 里 GameSitting 下的 Cheats 选项可以输入作弊码目前有两套。无限弹药 “L1、L2、×、R2、R1” 和强力子弹 “×、○、□、L2、R2”。输入成功后会出现 “Unlimitied Ammo” 和 “Grenade Bullets” 的提示。

作者的话

这里我主要想说说游戏中实体的身份和游戏副标题的意义。

游戏之所以把时间背景放在第七季的中央（Mulder 笔记里有证明，我就不多解释了）有两个原因。一是第七季结尾时 Mulder 失踪。他的戏份在第八季以后比较少出现。而且第八季以后 Scully 怀孕，也没工夫陪他这样折腾。二是第七季的时候 Mulder 的身世之迷也逐渐解开而取这个时候作为游戏的时间背景就是为了插入实体这人物。

Mulder 的笔记一直到最后也没有这个人的真实身份，但是笔者可以做出一个大胆的猜测。实体实际上就是 Mulder 改良后的克隆体（某龙说孪生兄弟不取，因为一下子牵涉太广，无法自圆其说）。但是后来这个实验体失去了控制。一举变成 CSM 的大对头，并且抢走了 CSM 的外星物品（这个外星物品，我们理解应该是太空船的动力装置）来满足自己的野心。我的证据有二。

一：大家可以回忆一下游戏第一章双胞姐妹会有不同程度的精神感应（她们的克隆体之间也有，这也是研究所选定她们做研究的原因），而 Mulder 和实体之间也有多次的精神感应。CSM 取得的外星物品被实体抢走后他为什么不自己去把他拿回来而要多次利用 Mulder? 游戏中给出的解释是 CSM 没有能力打败他，甚至连实体的位置都找不到。必须要借助 Mulder 的帮助，通过 Mulder 帮他消灭和定位这个失败的产品。难道这两人之间的感应不需要理由? 再回头想想游戏第一章里为什么大肆渲染双胞胎的精神感应?

二：Mulder 在笔记中也承认自己和那个实体之间存在着某种纽带（这不就是，红蝶?），有时候可以感应到他的存在。

再说说游戏副标题的意义，Resist Or Serve（反抗或者屈服）。我觉得也有两种意思。

一：可以说整个 X 档案剧集，Mulder 知道的远远不够多，他只能基本上顺从着 CSM 给他“安排”的路走。就算他的“反抗”也在 CSM 的预料之中。所以 Mulder 无论怎样反抗，他其实都是在顺从 CSM 给他安排的道路。无论是在电视剧还是在游戏中。最后的赢家依然是可怕的 CSM。

二：游戏中对于实体的反抗或者屈服。Mulder 在与实体的战斗中选择了反抗，但是这种“反抗”实际上就是对 CSM 意志的一种屈服。

最后，由于版面的限制我必须删减到游戏中一些非常有趣的场景。如果你是 X 档案死忠，请一定自己玩一次这个 100%为 FANS 打造的游戏。

纷纷世事无穷尽
天数茫茫不可逃
鼎足三分已成梦
后人凭吊空牢骚

游戏 MENU 一览 Empires

争霸モード(争霸模式)
帝国主要的游戏模式,三国志的内政系统+无双系列的战斗系统,玩家可以选择一个君主进行游戏。

竞斗モード(竞斗模式)
与电脑或朋友对战的模式,共有四种对战方式。

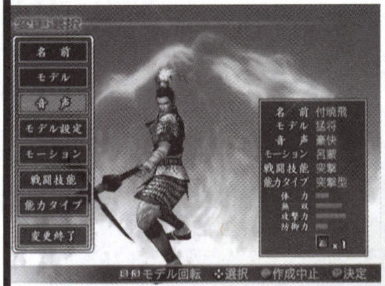
击破:制限时间内与对手竞争击倒的敌人总数。

夺取:制限时间内与对手竞争取得的宝物点数。

彗星:制限时间内与对手竞争击飞敌人的点数。

耐久:与不断出现的敌人战斗,与对手竞争所能坚持的时间长短。

ビジュアルデータベース:资料鉴赏模式



キャラクターエディット:自创武将编辑模式,最多可以编辑四个自创武将,。此次的自创武将系统比起3代,3代猛将传的自创武将系统又有大幅加强。

名前:决定武将姓名

モデル:武将形象选择,共有猛将,豪杰,军师,姬将,美姬和少女6种。

音声:武将配音选择,男武将和女武将各有三种不同类型配音。

モデル设定:武将色彩,服装,头饰等外貌设定

モーション:武将招式类型选择,可以选择全部42个主要武将的招式以及大剑招式和小剑招式,而且自创武将在游戏中使用的武器也和所选招式的武将武器相同,。

战斗技能:选择武将所能使用的战斗技能,共9种。

能力タイプ:选择武将的能力成长类型,共有标准型,突击型,坚守型,知略型,俊足型,重量型和凡庸型7种。

オプション:更改游戏系统设置。

Empires 无双争霸

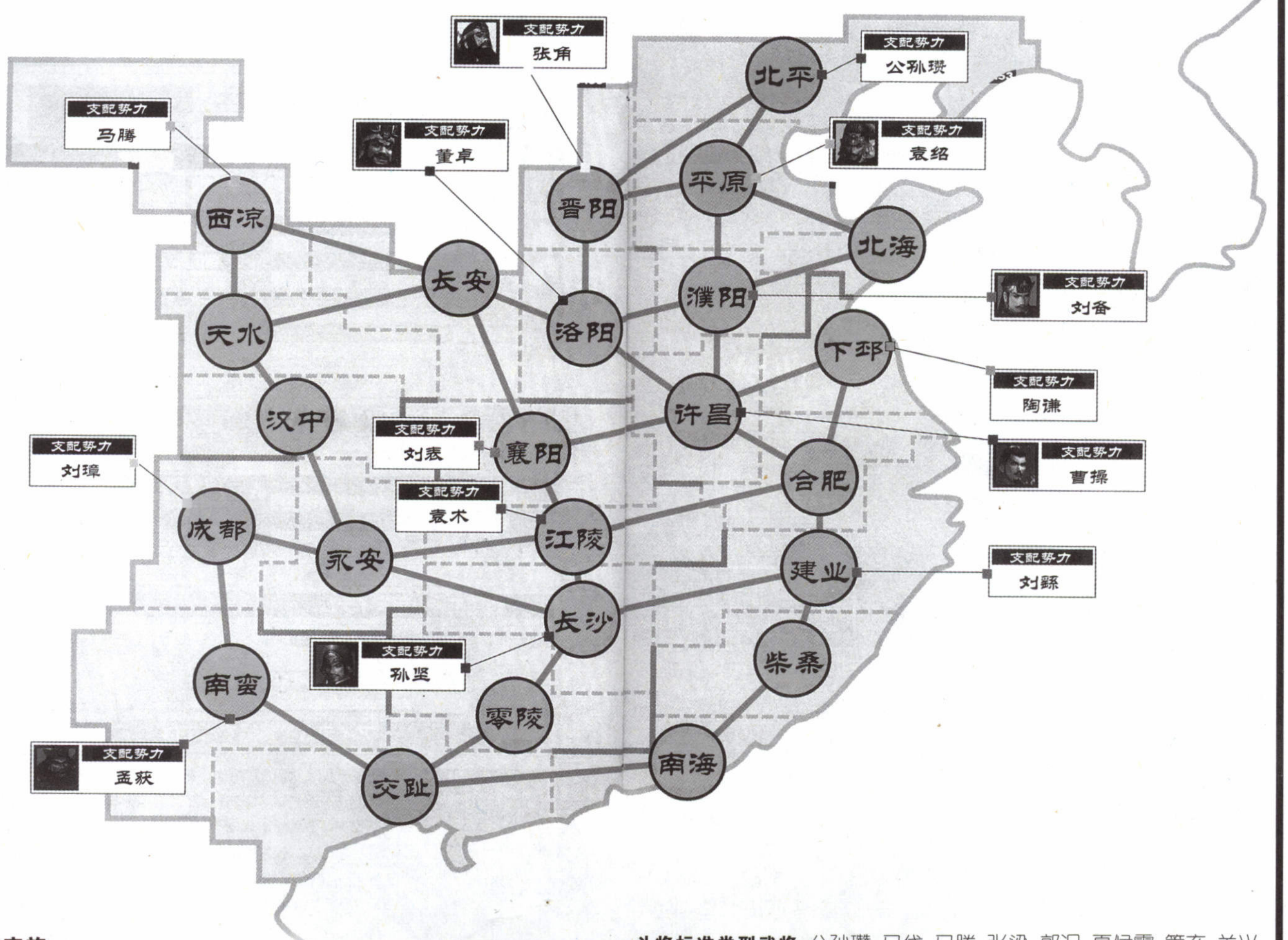
进入游戏可选择演义模式和假想模式,决定游戏难度后(简单,普通,困难)选择一个君主即可开始游戏。

演义模式:按照三国演义史实的势力分布,各个地域的君主和武将都是固定的,除了直接可选的14个君主外,还可以在空白势力的地域使用自创武将进行游戏,使用自创武将的话,游戏开始时会随机分配给玩家两个武将。演义模式还有一个特点就是达成特定条件后会发生各种史实事件,如黄巾征讨战,董卓讨伐战等。

假想模式:假想模式中玩家可以选择在24个地域中任选一个地域,并且在42个名将和4个自创武将中任选一个作为君主。每次选择假想模式开始游戏后,全国的势力分布和武将分配都是随机生成,能够让玩家每次都能体验不一样的争霸过程。另外,假想模式中是不会发生任何史实事件的。

争霸模式中玩家的目的就是统一全国。游戏中玩家选择的势力攻占全部24个地域后即可获得胜利。此外,玩家势力的支配地域全部被敌人攻占,或者在100回合内未能统一全国的话即算败北。

登场势力介绍



政策实施

每回合开始时会根据玩家占领地域的总收入获得金钱，并且显示玩家领地的产物生产情况以及和其他势力同盟的有效回合数情报。之后便进入选择政策画面，己方所有将军级别的武将（包括君主）中的四人会分别提出政策方案，每个武将会提出两个政策（政策分为七个大类，共有 52 个），大多数的政策实施都需要一定数量金钱，只要金钱数足够即可选择实施，如果对武将提出的政策都不满意，可以选择最下方的“采用せずに战斗へ”，直接进入战斗准备部分。

武将的成长

此次的帝国不再使用以往的武将成长方式，战斗中也不会出现各种提升能力的道具，武将只能通过升级来提高能力。每个武将都有四个个人目标，每达成一个（顺序不限）即可升 1 级，升级后武将能力，最大兵力和道具装备数量都会增加，每个武将最高为 5 级，42 个主要武将的个人目标会在后面的武将资料中列出。

武将成长类型及其成长率

类型	体力	无双	攻击	防御	初期及等级 5 时装备道具数
斗将标准	B	A	B	B	1/3
斗将早熟	C	A	B	B	2/4
斗将晚成	B	S	B	A	1/3
守将标准	A	B	B	A	2/4
守将早熟	A	C	B	A	3/5
守将晚成	S	B	B	S	2/4
智将标准	A	A	B	A	3/5
智将早熟	A	A	B	B	4/6
智将晚成	S	S	B	A	3/5
万能标准	B	B	B	A	2/4
万能早熟	B	B	B	B	3/5
万能晚成	A	A	B	A	2/4
凡庸	C	B	C	C	5/6
杰物	S	S	A	A	1/3

斗将标准类型武将：公孙瓒，马岱，马腾，张梁，郭汜，夏候霸，管亥，关兴，韩当，关平，吴兰，蒋钦，张苞，程远志，潘璋，雷铜，廖化，凌统

斗将早熟类型武将：严纲，尹礼，于糜，何仪，韩暹，金环三结，金旋，严兴，黄邵，高升，成宜，陈兰，程银，邓茂，马忠，鲍隆，杨奉，刘勋，吕翔

斗将晚成类型武将：夏候敦，夏候渊，许褚，张合，张辽，孙坚，孙策，孙尚香，甘宁，周泰，赵云，张飞，马超，黄忠，魏延，董卓，祝融，颜良，文丑

守将标准类型武将：纪灵，张英，乐进，华雄，牛金，邢道荣，黄祖，兀突骨，周仓，徐荣，臧霸，张曼成，丁奉，木鹿大王，李催

守将早熟类型武将：糜芳，孟优，刘贵，刘表，阿会喃，乐就，严政，严白虎，高沛，胡车儿，陈应，董荼那，裴元绍，樊能，杨怀，雷薄，刘辟，吕旷

守将晚成类型武将：典韦，徐晃，曹仁，黄盖，孙权，太史慈，吕蒙，刘备，孟获，严颜，韩遂，庞德

智将标准类型武将：王朗，蔡瑁，张宝，华歆，司马昭，诸葛瑾，沮授，朵思大王，张鲁，陈宫，马谡，马良，满宠，李儒，刘封

智将早熟类型武将：袁胤，陶谦，糜竺，刘繇，郭图，韩玄，周昕，薛礼，孙乾，赵范，陈纪，卞喜，逢纪，刘度

智将晚成类型武将：司马懿，甄姬，大乔，小乔，诸葛亮，庞统，月英，张角，貂蝉，贾逵，郭嘉，荀攸，田丰，法正，鲁肃

万能标准类型武将：王平，钟会，徐盛，审配，曹丕，张绣，程普，李严，李典

万能早熟类型武将：袁术，于禁，袁熙，袁尚，袁谭，朱治，孟达

万能晚成类型武将：曹操，周瑜，陆逊，姜维，袁绍，徐庶，张任，邓艾

凡庸类型武将：刘璋，何进，傅士仁，刘禅

杰物类型武将：吕布

武器的成长

此次武将的武器成长也不同于以往的无双系列，武器要成长，就必须占领拥有“名剑锻冶”之类的“武器强化系产物”的地域，并且将这类

产物开发即可。其中“剑锻冶”和“名剑锻冶”提升刀剑类武器等级1和2级，“枪锻冶” 和 “名枪锻冶” 提升长柄类武器等级1和2级，“棍锻冶”和“名棍锻冶”提升打击类武器等级1和2级，“综合锻冶”则提升全种类武器等级1级。通过锻冶提升武器等级最多达到10级，如果战斗时有成为大将军的武将参战，10级武器就可以强化为最高的11级武器。

道具的取得和装备

游戏中每个地域都有各种不同的道具产物，玩家可以在战斗中装备己方支配地域所能生产的道具，通常每种道具装备过一次后必须经过6回合后才能再次装备，相同的道具如果在己方支配地域中有两个或更多的地域生产，那么就可以使用多次。要注意如果采用“产物交换”与其他势力交换某种产物时，己方所有生产此产物的地域都不会再生产；同理，采用提高产物等级的政策时，也是提升己方所有生产此产物地域的产物等级。

战斗准备

侵攻战，进攻与己方领地相邻其他势力的领地，取得胜利后此区域即为己方所有。如果攻打的是敌君主所在领地，胜利后敌军全部领地归己方所有。

防卫战，抵御敌军对己方支配领地的进攻；同一个区域被敌军连续两次进攻成功即算失守。

同盟国战斗，派遣一个武将参加同盟势力的侵攻战或防卫战，成功后能得到盟友给予的2000-4000金钱。

军团编成

每次战斗最多可以派遣将军和准将各三人，共六名武将参加，玩家可以控制三个将军中的一个。

将军和准将军：游戏中武将分为“将军”和准将军两种级别，战斗时，只有将军级别的武将才能在政策实施时提出政策方案，以及在战斗中使用战斗技能。真·三国无双3中的主要42个武将和玩家自创武将只能为将军级别，此外的其他普通武将则都可以任命为将军或者准将军，将军和准将军的替换是在战斗方针决定画面中按△切换为情报画面，在“将军入替”选项中选择。

注：在选择玩家自己使用的武将时可以按□键更换武将造型。

战场处点

此次帝国的战场上都有一定数量的处点，处点之间都被红色或蓝色的线连接起来，敌我双方的本阵都是用白圈中的处点标志表示，不能与己方处点连接的处点即为孤立处点，用闪烁的处点标志表示。攻占处点时将处点周围的敌方士兵全部击破即可。己方处点中心的道具台每过一

定时间就会出现各种回复体力和无双的道具。且每过一段时间己方处点会根据武将兵力数补充一定量的兵力。进入处点范围后，屏幕右上方出现的旗帜标志表示处点所属势力，红色为敌方，蓝色为己方；旗帜左右两边分别表示的是此处点范围内己方部队数和敌方部队数。战场地图上的红色区域是属于敌方控制范围，蓝色区域属于己方控制范围，灰色区域则是中立范围。在敌方控制范围内敌军士兵战斗能力较高，敌军士兵进入己方控制范围内战斗能力就会有所下降。

战斗的胜利条件

侵攻战-我方处点直接连通敌人本阵后制压即可获胜，制限时间为30分钟。攻打敌军君主所在地域时，击破敌君主即获胜，不过敌君主在战斗一开始时并不出现，必须攻占敌军本阵周围的一个处点后才会出现。

防卫战-制限时间内己方本阵不被敌军攻陷或击破敌军总大将即可获胜，制限时间为15分钟。

武将的战斗技能

游戏中每个武将各有一种战斗技能，阶级为将军的武将可以在战斗中使用战斗技能，玩家操纵的将军和准将军不能使用战斗技能。要注意的是敌军武将也会使用战斗技能。

战斗技能一览

突击	配下士兵一定时间内能力强化，并且向本阵进攻。发动机率中
铁壁	配下士兵一定时间内能力强化，并且死守己方处点。发动机率中
挑拨	挑拨敌军处点的防守武将，使其离开处点。发动机率高
伏兵	敌军团附近出现奇袭部队，与己方一起围攻敌军。发动机率中
说得	说得武将周围的敌军士兵，使其加入我军。发动机率低
仁兵	义民兵作为援军出现，并且扰乱敌军，支援己方处点。发动机率低
鼓舞	我方全军攻击力一定时间上升。发动机率高
激励	我方全军防御力一定时间上升。发动机率高
天眼	破解敌武将的伏兵技能，出现伏兵后立即可将其击退

武将复归

战斗中除敌军总大将和君主以外的武将被击倒后，经过一段时间会在其本阵再度出现且能力有所加强，若玩家控制的武将连续将同一武将击倒3次之后，其第四次出现时即会提出单挑，在单挑中将其击败后即可使其在这场战斗结束之前不再出现（注意此次单挑时的体力值是按单挑前武将的体力值来计算的，不再是进入单挑即体力全满）；除此之外，将敌军武将孤立后再击败也有一定机率使其不再出现。要注意的是，己方武将若在一场战斗连续被击退三次后也不会再出现，而且战斗结束后有很大的机率会被敌军捕获。

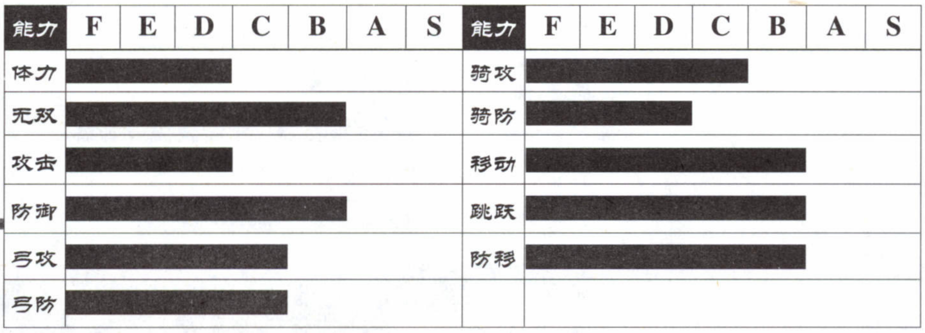
战斗结束

个人获得武勋：战斗后，玩家所操纵的将军可根据击破数和击破武将数获得个人武勋值，每个武将最大武勋值为50000。全军武勋获得：战斗获得胜利后，全部参战的将军和准将军都可以获得武勋；战斗失败的话，不能获得武勋。侵攻战取得胜利后，即可增加己方所支配的地域和将军，准将军的最大登用数；捕获敌军的武将后可选择登用或者放逐，登用所需金钱根据武将等级高低而变化；被放逐的武将也不会再回到原所属君主处，而是成为在野武将。战斗失败有几种方式，一是玩家所操纵的武将被击败；二是制限时间内没能完成胜利条件；三是选择“撤退”指令后即算战斗失败。战斗失败后，己方武将有一定机率会被敌军捕获，被捕获的武将即使不被敌军登用也不能马上再回到己方阵营。

武将登用所需金钱数

主要武将	LV1-2400	LV2-2800	LV3-3200	LV4-3600	LV5-4000
普通武将	LV1-1700	Lv2-1900	LV3-2100	LV4-2300	LV5-2500

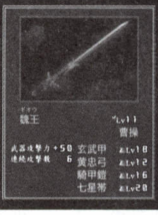
名将一览 Empires



争霸模式中武将情报

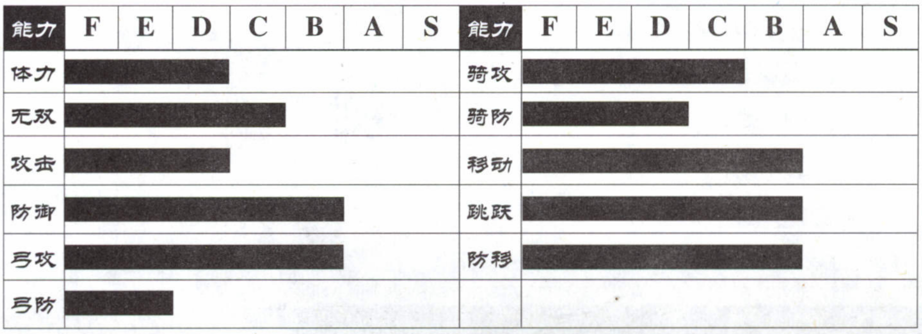
登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
许昌	0	万能晚成	伏兵	武勋 12000	支配领地 3	支配领地 8	支配领地 12	刀剑系

LV11 武器



Empires 攻击特性变化

□□□□□□,□□△和□□□□□□△攻击中,无论是否击中敌人,都可以随时更改攻击方向。



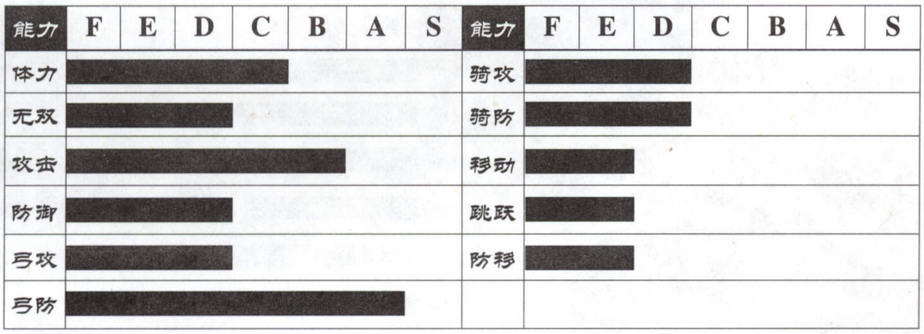
争霸模式中武将情报

登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
许昌	0	斗将晚成	鼓舞	武勋 15000	武勋 30000	勤续 10 回合	大将军就任	刀剑系

LV11 武器

Empires 攻击特性变化

□□□□□□□和□□△攻击中,无论是否击中敌人,都可以随时更改攻击方向。



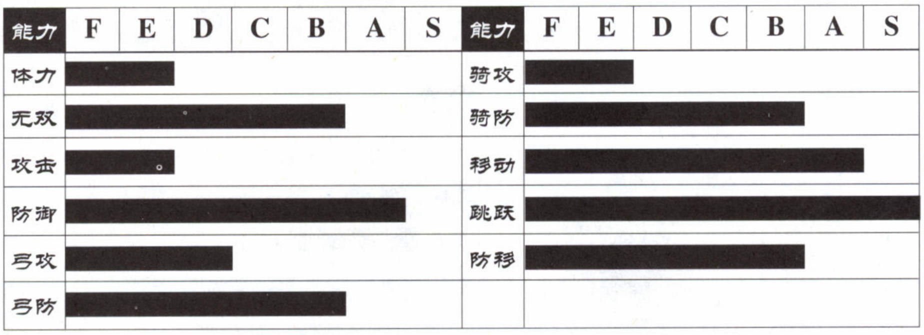
争霸模式中武将情报

登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
许昌	7	守将晚成	铁壁	武勋 9000	武勋 15000	武勋 27000	武器等级 9	刀剑系

LV11 武器

Empires 攻击特性变化

□□□□□□□和□□△攻击中,无论是否击中敌人,都可以随时更改攻击方向。□□□△攻击中,无论是否击中敌人,都可以作出360度范围回转攻击。



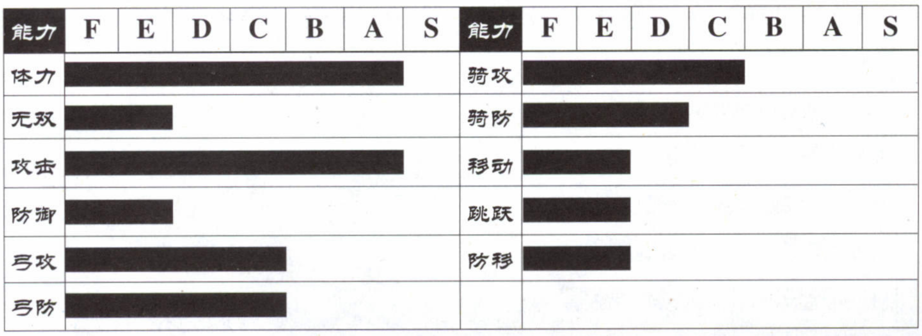
LV11 武器

争霸模式中武将情报

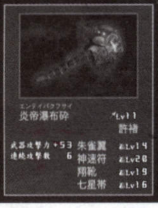
登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
平原	0	斗将晚成	说得	武勋 12000	武勋 30000	支配领地 10	武器等级 3	刀剑系

Empires 攻击特性变化

□□□□□□,□□△和□□□□□□△攻击中,无论是否击中敌人,都可以随时更改攻击方向。



LV11 武器

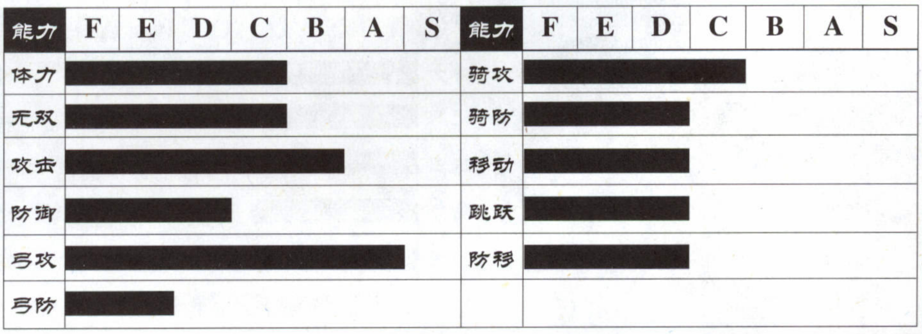


争霸模式中武将情报

登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
许昌	7	守将晚成	铁壁	武勋 9000	武勋 21000	武勋 30000	武器等级 6	打击系

Empires 攻击特性变化

□□□□□□,□□△和□□□□□□△攻击中，无论是否击中敌人，都可以随时更改攻击方向。



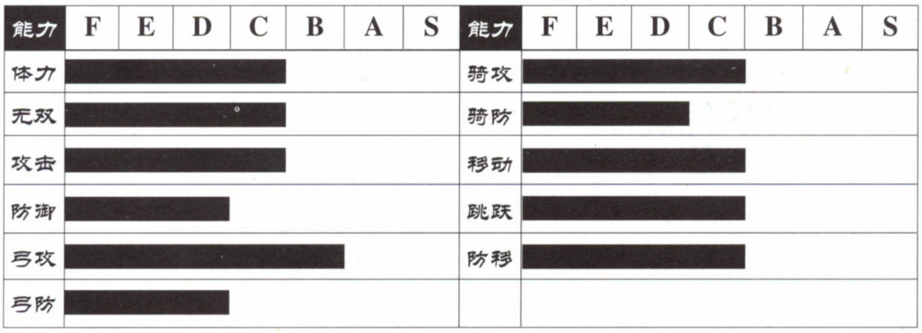
LV11 武器

争霸模式中武将情报

登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
许昌	0	斗将晚成	挑拨	武勋 15000	武勋 24000	勤续 10 回合	武器等级 9	打击系

Empires 攻击特性变化

□□□□□□,□□△和□□□□□□△攻击中,无论是否击中敌人,都可以随时更改攻击方向。



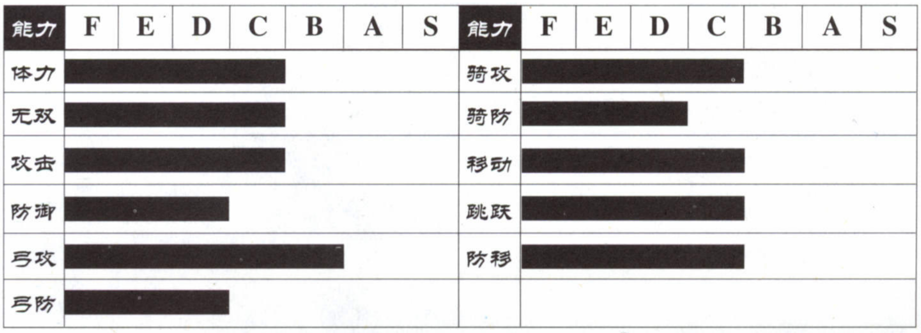
争霸模式中武将情报

登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
洛阳	11	斗将晚成	突击	武勋 12000	武勋 24000	勤续 15 回合	武器等级 9	长柄系

LV11 武器

Empires 攻击特性变化

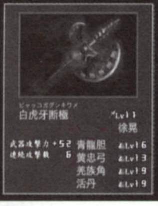
□□□□□□和□□△攻击中，无论是否击中敌人，都可以随时更改攻击方向。



争霸模式中武将情报

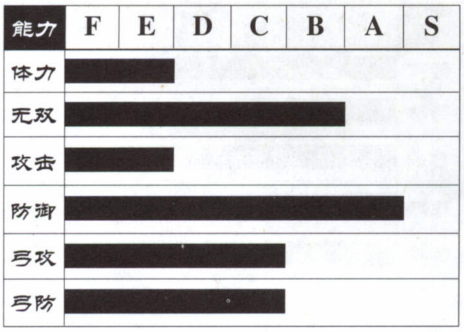
登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
长安	13	守将晚成	铁壁	武勋 15000	武勋 30000	支配领地 8	武器等级 3	长柄系

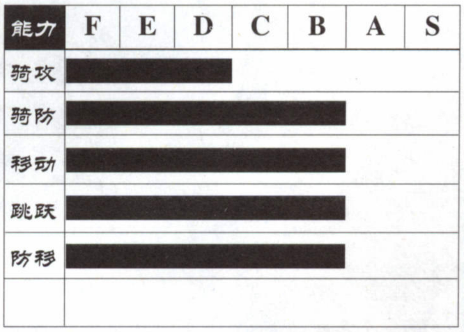
LV11 武器



Empires 攻击特性变化

□□□□□□和□□△攻击中，无论是否击中敌人，都可以随时更改攻击方向。





争霸模式中武将情报

登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
平原	0	智将晚成	挑拨	武勋 12000	武勋 21000	献策 5 回采纳	武器等级 3	打击系

LV11 武器

Empires 攻击特性变化

□□□□□□，□□△和□□□□□△攻击中，无论是否击中敌人，都可以随时更改攻击方向。

司马懿

能力	F	E	D	C	B	A	S	能力	F	E	D	C	B	A	S
体力	█	█						骑攻	█	█					
无双	█	█	█	█	█			骑防	█	█	█	█	█	█	
攻击	█	█						移动	█	█	█				
防御	█	█	█	█	█	█		跳跃	█	█	█				
弓攻	█	█						防移	█	█	█	█			
弓防	█	█	█	█	█										

争霸模式中武将情报

登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
洛阳	30	智将晚成	伏兵	献策 3 回采纳	献策 11 回采纳	支配领地 5	支配领地 12	打击系

LV11 武器

Empires 攻击特性变化

□□□□□□,□□□△和□□□□□△攻击中,无论是否击中敌人,都可以随时更改攻击方向。

曹仁

能力	F	E	D	C	B	A	S	能力	F	E	D	C	B	A	S
体力	█	█	█	█	█			骑攻	█	█	█				
无双	█	█	█					骑防	█	█	█	█	█		
攻击	█	█	█	█	█			移动	█	█	█				
防御	█	█	█					跳跃	█	█	█				
弓攻	█	█	█	█				防移	█	█	█				
弓防	█	█	█	█											

争霸模式中武将情报

登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
许昌	2	守将晚成	铁壁	武勋 15000	武勋 30000	勤续 15 回合	武器等级 6	刀剑系

LV11 武器

Empires 攻击特性变化

□□□□□□和□□△攻击中,无论是否击中敌人,都可以随时更改攻击方向。

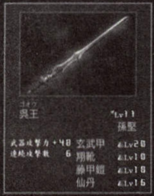
孙坚

能力	F	E	D	C	B	A	S	能力	F	E	D	C	B	A	S
体力	█	█	█	█				骑攻	█	█	█	█			
无双	█	█	█	█				骑防	█	█	█				
攻击	█	█	█	█				移动	█	█	█	█	█		
防御	█	█	█	█				跳跃	█	█	█				
弓攻	█	█	█	█				防移	█	█	█	█	█		
弓防	█	█	█												

争霸模式中武将情报

登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
长沙	0	斗将晚成	鼓舞	武勋 12000	武勋 24000	支配领地 5	支配领地 10	刀剑系

LV11 武器



Empires 攻击特性变化

□□□□□□和□□△攻击中,无论是否击中敌人,都可以随时更改攻击方向。

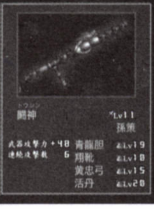
孙策

能力	F	E	D	C	B	A	S	能力	F	E	D	C	B	A	S
体力								骑攻							
无双								骑防							
攻击								移动							
防御								跳跃							
弓攻								防移							
弓防															

争霸模式中武将情报

登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
长沙	4	斗将晚成	突击	武勋 15000	武勋 27000	勤续 10 回合	支配领地 5	打击系

LV11 武器



Empires 攻击特性变化

□□□□□□□,□□△和□□□□□□△,无论是否击中敌人,都可以随时更改攻击方向。

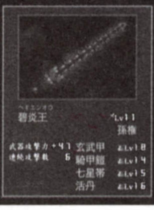
孙权

能力	F	E	D	C	B	A	S	能力	F	E	D	C	B	A	S
体力								骑攻							
无双								骑防							
攻击								移动							
防御								跳跃							
弓攻								防移							
弓防															

争霸模式中武将情报

登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
长沙	16	守将晚成	激励	武勋 12000	支配领地 5	支配领地 8	支配领地 15	刀剑系

LV11 武器



Empires 攻击特性变化

□□□□□□□和□□△攻击中,无论是否击中敌人,都可以随时更改攻击方向。

孙尚香

能力	F	E	D	C	B	A	S	能力	F	E	D	C	B	A	S
体力								骑攻							
无双								骑防							
攻击								移动							
防御								跳跃							
弓攻								防移							
弓防															

争霸模式中武将情报

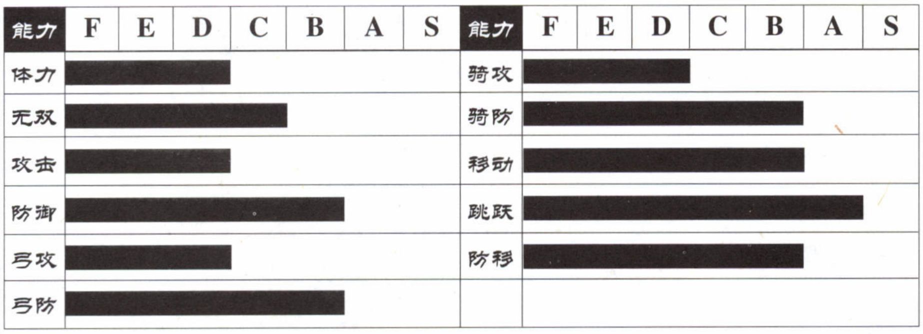
登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
长沙	0	斗将晚成	挑拨	武勋 9000	武勋 24000	支配领地 5	武器等级 6	刀剑系

LV11 武器

Empires 攻击特性变化

□□□□□□□,□□△和□□□□□□△攻击中,无论是否击中敌人,都可以随时更改攻击方向。

周瑜



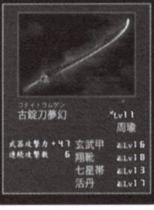
争霸模式中武将情报

登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
长沙	6	万能晚成	伏兵	武勋 21000	献策 11 回采纳	勤续 10 回合	支配领地 5	刀剑系

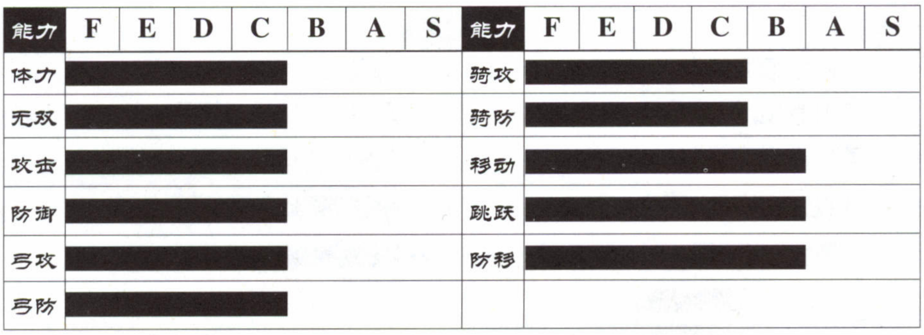
Empires 攻击特性变化

□□□□□□和□□△攻击中,无论是否击中敌人,都可以随时更改攻击方向。

LV11 武器



吕蒙



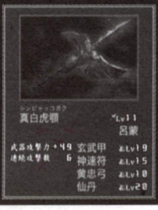
争霸模式中武将情报

登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
建业	18	守将晚成	激励	武勋 24000	献策 11 回采纳	勤续 15 回合	支配领地 5	长柄系

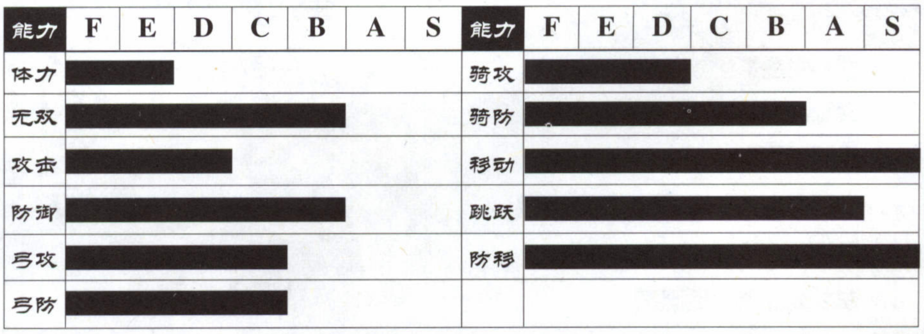
Empires 攻击特性变化

□□□□□□和□□△攻击中,无论是否击中敌人,都可以随时更改攻击方向。

LV11 武器



陆逊



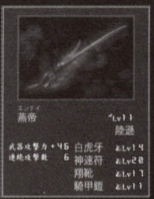
争霸模式中武将情报

登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
柴桑	35	万能晚成	激励	武勋 24000	献策 13 回采纳	勤续 15 回合	武器等级 3	刀剑系

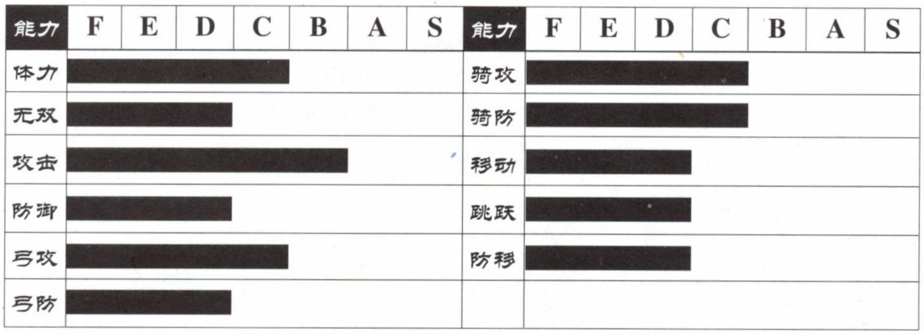
Empires 攻击特性变化

□□□□□□和□□△攻击中,无论是否击中敌人,都可以随时更改攻击方向。

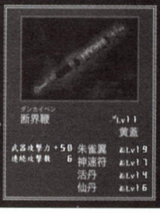
LV11 武器



黄盖



LV11 武器



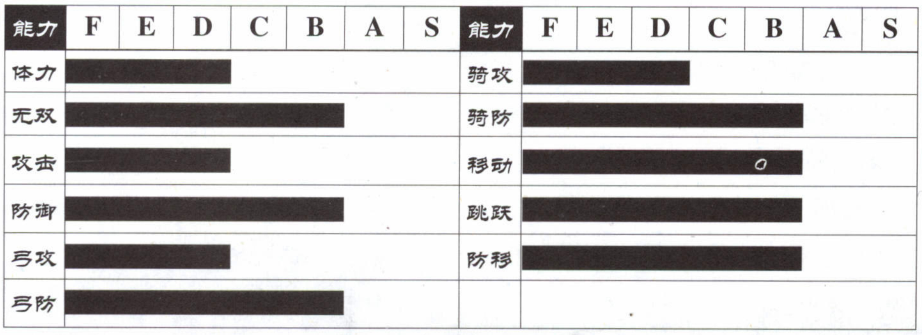
争霸模式中武将情报

登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
长沙	0	守将晚成	铁壁	武勋 15000	武勋 27000	勤续 20 回合	支配领地 5	打击系

Empires 攻击特性变化

□□□□□□□和□□△攻击中，无论是否击中敌人，都可以随时更改攻击方向。

大乔



LV11 武器

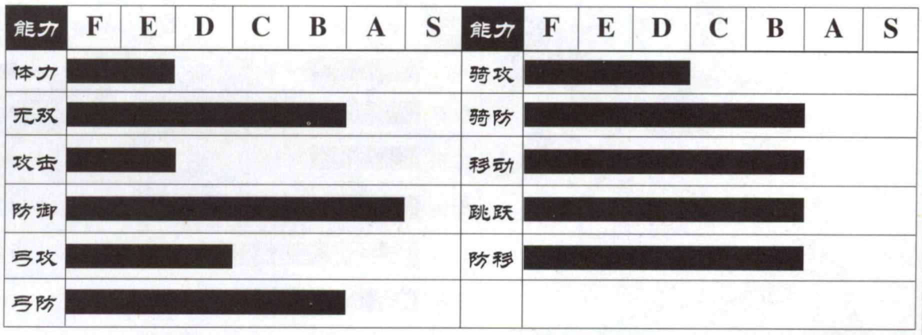
争霸模式中武将情报

登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
合肥	19	智将晚成	鼓舞	武勋 6000	武勋 15000	武器等级 6	武器等级 9	打击系

Empires 攻击特性变化

□□□□□□□和□□△攻击中，无论是否击中敌人，都可以随时更改攻击方向。

小乔



LV11 武器

争霸模式中武将情报

登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
合肥	20	智将晚成	挑拨	武勋 6000	武勋 15000	武器等级 6	武器等级 9	打击系

Empires 攻击特性变化

□□□□□□□，□□△和□□□□□□△攻击中，无论是否击中敌人，都可以随时更改攻击方向。□□□△攻击中，无论是否击中敌人，都可以作出 360 度范围回转攻击。

太史慈

能力	F	E	D	C	B	A	S	能力	F	E	D	C	B	A	S
体力								骑攻							
无双								骑防							
攻击								移动							
防御								跳跃							
弓攻								防移							
弓防															

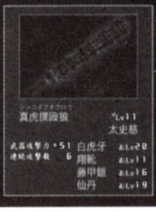
争霸模式中武将情报

登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
建业	0	守将晚成	铁壁	武勋 9000	武勋 27000	勤续 15 回合	武器等级 9	打击系

Empires 攻击特性变化

□□□□□□,□□△和□□□□□□△攻击中,无论是否击中敌人,都可以随时更改攻击方向。

LV11 武器



甘宁

能力	F	E	D	C	B	A	S	能力	F	E	D	C	B	A	S
体力								骑攻							
无双								骑防							
攻击								移动							
防御								跳跃							
弓攻								防移							
弓防															

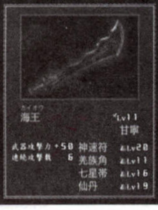
争霸模式中武将情报

登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
零陵	19	斗将晚成	突击	武勋 9000	武勋 18000	武勋 30000	武器等级 3	刀剑系

Empires 攻击特性变化

□□□□□□和□□△攻击中,无论是否击中敌人,都可以随时更改攻击方向。

LV11 武器



周泰

能力	F	E	D	C	B	A	S	能力	F	E	D	C	B	A	S
体力								骑攻							
无双								骑防							
攻击								移动							
防御								跳跃							
弓攻								防移							
弓防															

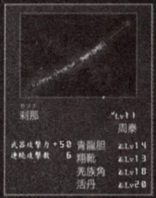
争霸模式中武将情报

登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
南海	10	守将晚成	铁壁	武勋 12000	武勋 18000	武勋 30000	武器等级 3	刀剑系

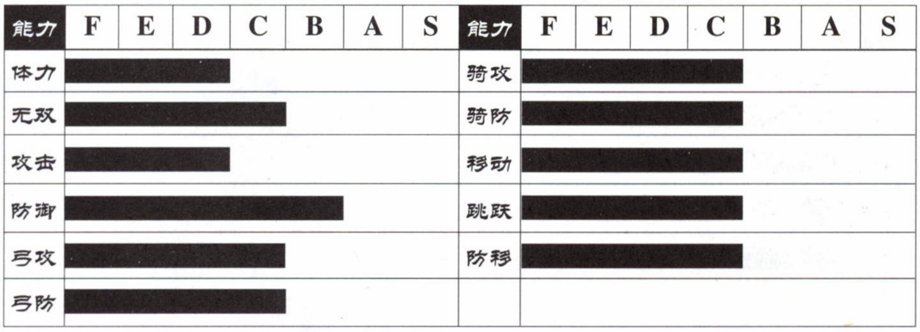
Empires 攻击特性变化

□□□□□□和□□△攻击中,无论是否击中敌人,都可以随时更改攻击方向。

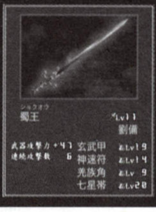
LV11 武器



刘备



LV11 武器



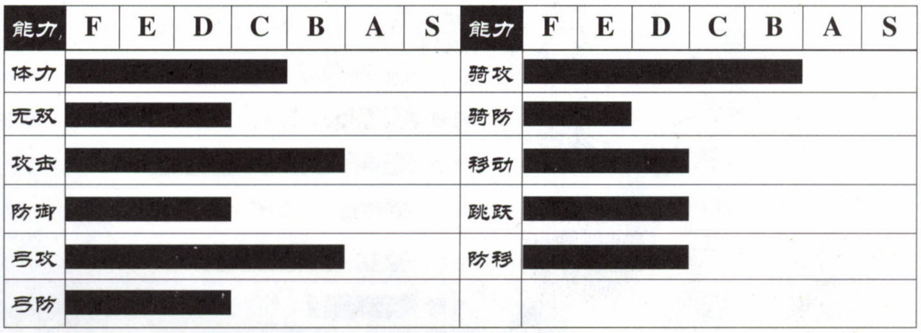
争霸模式中武将情报

登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
濮阳	0	守将晚成	仁兵	武勋 15000	支配领地 3	支配领地 12	势力善政	刀剑系

Empires 攻击特性变化

□□□□□□和□□△攻击中，无论是否击中敌人，都可以随时更改攻击方向。

关羽



LV11 武器

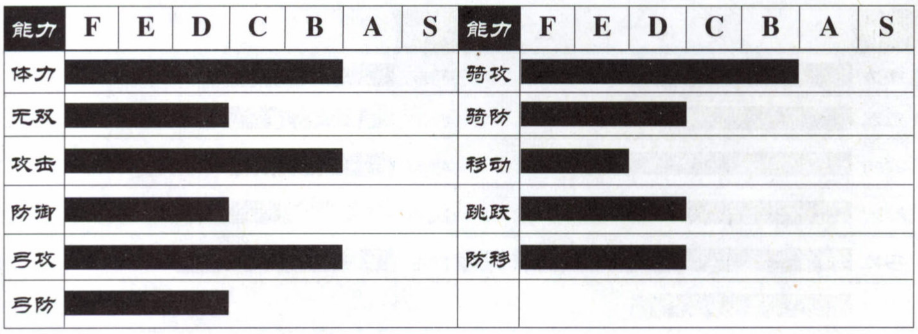
争霸模式中武将情报

登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
濮阳	0	万能晚成	鼓舞	武勋 30000	勤续 10 回合	大将军就任	武器等级 6	长柄系

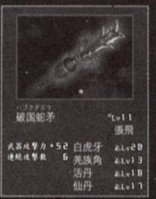
Empires 攻击特性变化

□□□□□□和□□△攻击中，无论是否击中敌人，都可以随时更改攻击方向。

张飞



LV11 武器



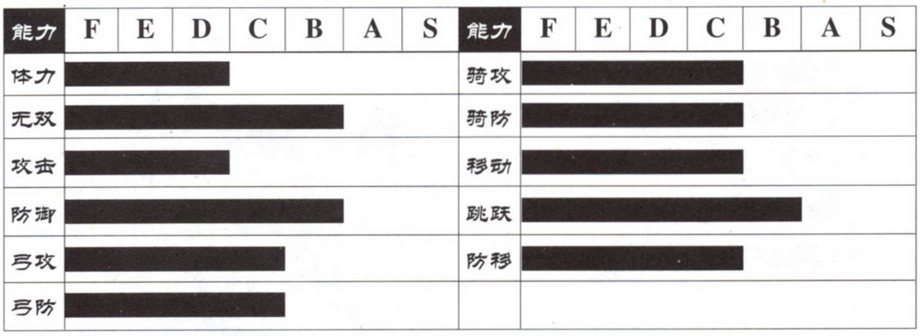
争霸模式中武将情报

登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
濮阳	0	斗将晚成	突击	武勋 12000	武勋 30000	勤续 10 回合	武器等级 9	长柄系

Empires 攻击特性变化

□□□□□□和□□△攻击中，无论是否击中敌人，都可以随时更改攻击方向。

赵云



争霸模式中武将情报

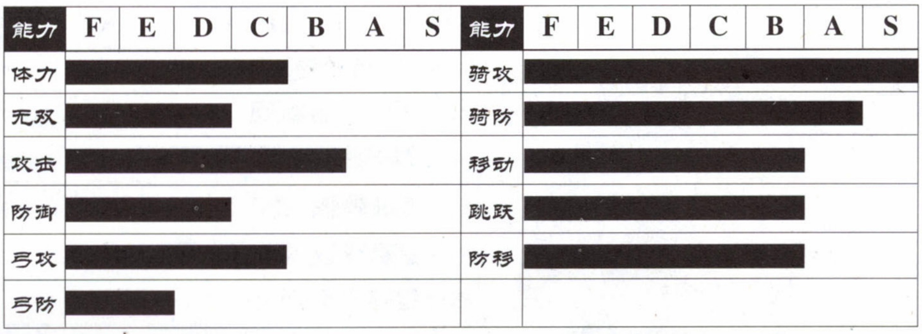
登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
北平	0	斗将晚成	突击	武勋 15000	武勋 27000	勤续 10 回合	武器等级 9	长柄系

LV11 武器

Empires 攻击特性变化

□□□□□□,□□△和□□□□□△攻击中,无论是否击中敌人,都可以随时更改攻击方向。

马超



争霸模式中武将情报

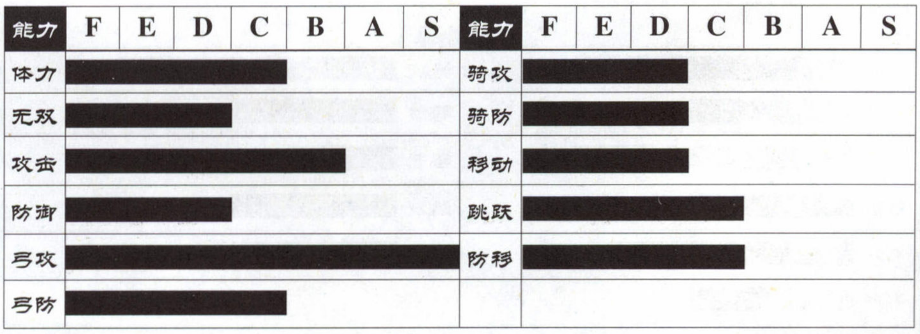
登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
西凉	0	斗将晚成	突击	武勋 27000	勤续 10 回合	势力善政	武器等级 6	长柄系

LV11 武器

Empires 攻击特性变化

□□□□□□和□□△攻击中,无论是否击中敌人,都可以随时更改攻击方向。

黄忠



争霸模式中武将情报

登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
襄阳	0	斗将晚成	挑拨	武勋 15000	武勋 30000	勤续 20 回合	武器等级 3	刀剑系

LV11 武器

Empires 攻击特性变化

□□□□□□,□□△和□□□□□△攻击中,无论是否击中敌人,都可以随时更改攻击方向。

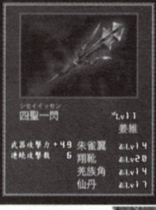
姜维

能力	F	E	D	C	B	A	S	能力	F	E	D	C	B	A	S
体力								骑攻							
无双								骑防							
攻击								移动							
防御								跳跃							
弓攻								防移							
弓防															

争霸模式中武将情报

登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
天水	42	万能晚成	伏兵	武勋 9000	武勋 24000	献策 5 回采纳	支配领地 8	长柄系

LV11 武器



Empires 攻击特性变化

□□□□□□和□□△攻击中，无论是否击中敌人，都可以随时更改攻击方向。

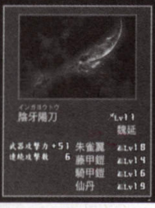
魏延

能力	F	E	D	C	B	A	S	能力	F	E	D	C	B	A	S
体力								骑攻							
无双								骑防							
攻击								移动							
防御								跳跃							
弓攻								防移							
弓防															

争霸模式中武将情报

登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
永安	22	斗将晚成	突击	武勋 9000	武勋 21000	武勋 30000	武器等级 6	长柄系

LV11 武器



Empires 攻击特性变化

□□□□□□，□□△和□□□□□△攻击中，无论是否击中敌人，都可以随时更改攻击方向。

庞统

能力	F	E	D	C	B	A	S	能力	F	E	D	C	B	A	S
体力								骑攻							
无双								骑防							
攻击								移动							
防御								跳跃							
弓攻								防移							
弓防															

争霸模式中武将情报

登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
江陵	26	智将晚成	伏兵	武勋 12000	献策 9 回采纳	献策 15 回采纳	勤续 5 回	打击系

LV11 武器

Empires 攻击特性变化

□□□□□□和□□△攻击中，无论是否击中敌人，都可以随时更改攻击方向。

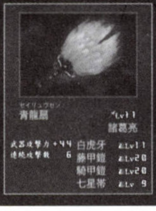
诸葛亮

能力	等级	能力	等级
体力	E	骑攻	D
无双	B	骑防	C
攻击	E	移动	B
防御	A	跳跃	C
弓攻	E	防移	C
弓防	C		

争霸模式中武将情报

登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
襄阳	21	智将晚成	天眼	献策 5 回采纳	献策 15 回采纳	勤续 5 回合	军师就任	打击系

LV11 武器



Empires 攻击特性变化

□□□□□□和□□□□□□△，无论是否击中敌人，都可以随时更改攻击方向。

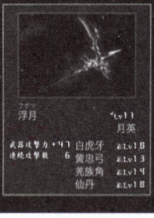
月英

能力	等级	能力	等级
体力	E	骑攻	C
无双	B	骑防	B
攻击	E	移动	B
防御	A	跳跃	B
弓攻	C	防移	B
弓防	D		

争霸模式中武将情报

登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
永安	25	智将晚成	挑拨	武勋 15000	献策 11 回采纳	势力善政	武器等级 3	长柄系

LV11 武器



Empires 攻击特性变化

□□□□□□，□□△和□□□□□□△攻击中，无论是否击中敌人，都可以随时更改攻击方向。

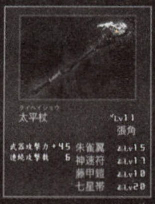
张角

能力	等级	能力	等级
体力	D	骑攻	D
无双	B	骑防	B
攻击	E	移动	D
防御	B	跳跃	D
弓攻	C	防移	C
弓防	C		

争霸模式中武将情报

登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
晋阳	0	智将晚成	说得	武勋 12000	献策 7 回采纳	支配领地 5	支配领地 8	打击系

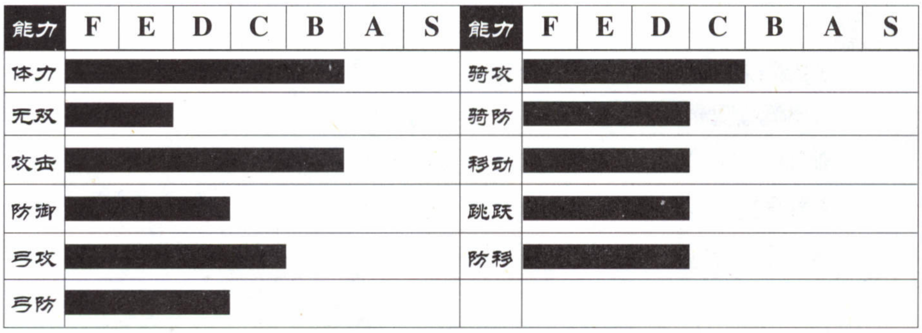
LV11 武器



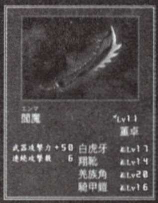
Empires 攻击特性变化

□□□□□□和□□△攻击中，无论是否击中敌人，都可以随时更改攻击方向。□□□△攻击中，无论是否击中敌人，都可以作出 360 度范围回转攻击。

董卓



LV11 武器



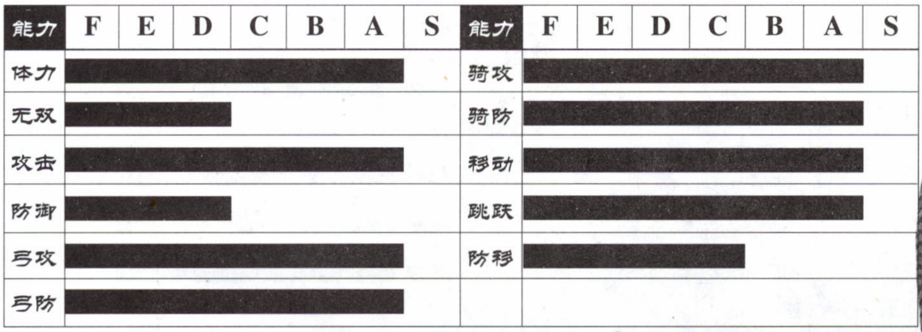
争霸模式中武将情报

登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
洛阳	0	斗将晚成	鼓舞	武勋 30000	勤续 10 回合	支配领地 3	势力恶政	刀剑系

Empires 攻击特性变化

□□□□□□和□□△，无论是否击中敌人，都可以随时更改攻击方向。

吕布



LV11 武器

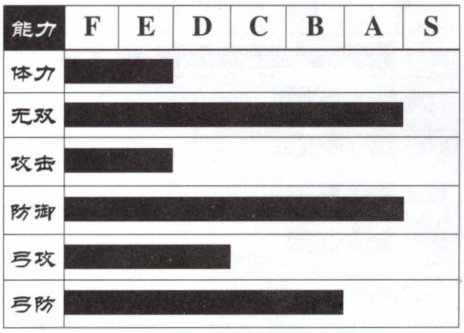
争霸模式中武将情报

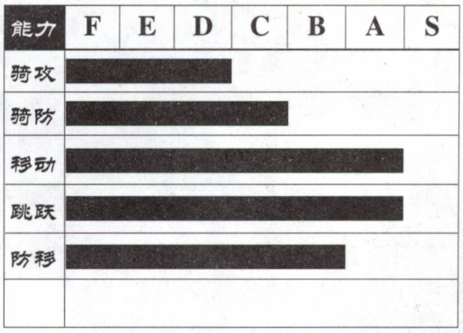
登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
洛阳	0	杰物	突击	武勋 30000	勤续 10 回合	支配领地 3	武器等级 9	长柄系

Empires 攻击特性变化

□□□□□□，□□△和□□□□□□△攻击中，无论是否击中敌人，都可以随时更改攻击方向。

貂蝉





LV11 武器

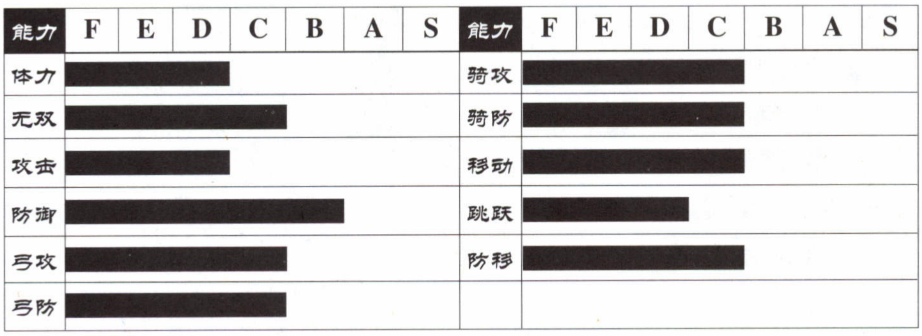
争霸模式中武将情报

登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
洛阳	0	智将晚成	说得	武勋 27000	献策 9 回采纳	勤续 10 回合	支配领地 3	打击系

Empires 攻击特性变化

□□□□□□，□□△和□□□△攻击中，无论是否击中敌人，都可以随时更改攻击方向。

袁绍



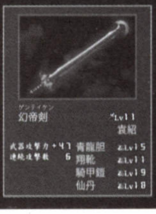
争霸模式中武将情报

登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
平原	0	万能晚成	说得	武勋 15000	支配领地 3	支配领地 5	支配领地 15	刀剑系

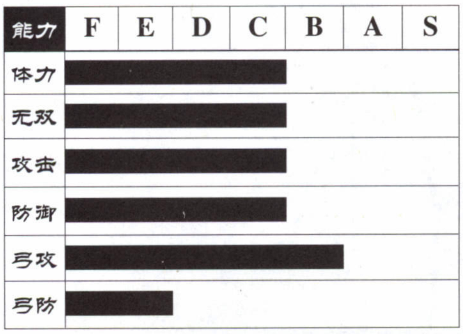
Empires 攻击特性变化

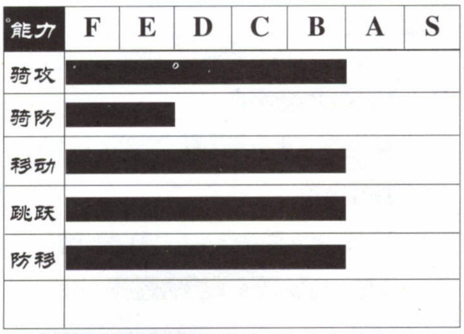
□□□□□□和□□△，无论是否击中敌人，都可以随时更改攻击方向。

LV11 武器



祝融





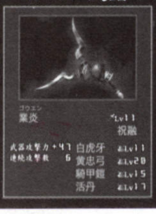
争霸模式中武将情报

登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
南蛮	0	斗将晚成	鼓舞	武勋 21000	勤续 15 回合	支配领地 3	武器等级 9	刀剑系

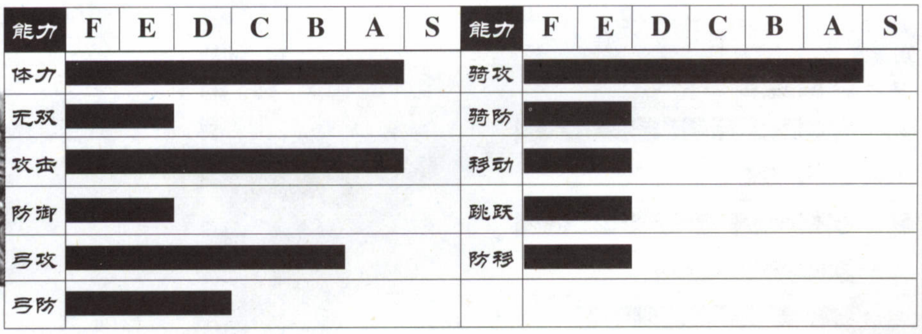
Empires 攻击特性变化

□□□□□□和□□△，无论是否击中敌人，都可以随时更改攻击方向。

LV11 武器



孟获



争霸模式中武将情报

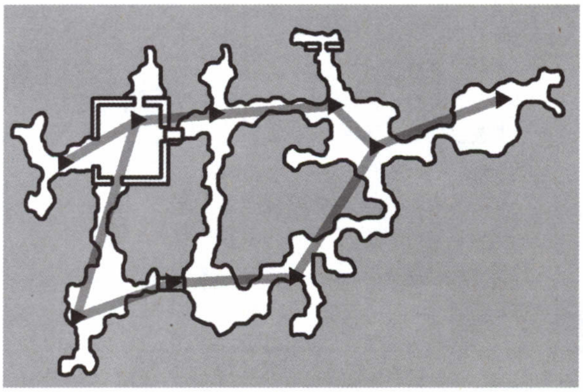
登场地域	登场回合	成长类型	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	武器类型
南蛮	0	斗将晚成	鼓舞	武勋 21000	武勋 30000	勤续 15 回合	支配领地 3	打击系

Empires 攻击特性变化

□□□□□□和□□△，无论是否击中敌人，都可以随时更改攻击方向。

LV11 武器

Empires 全领地情报



北平

收入:100

初期产物:玄武甲

可开发产物:骑甲铠,发破传书

演义模式初期配置武将:

公孙瓒,赵云,严纲

在野普通武将及其出现时间:

沮授(13)田丰(11)吕旷(20)吕翔(21)

可以攻打的地域:平原,晋阳

平原

收入:200

初期产物:朱雀翼

可开发产物:毒玉,综合锻冶,刚柔法书

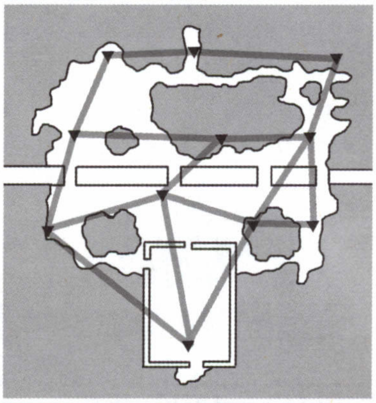
演义模式初期配置武将:

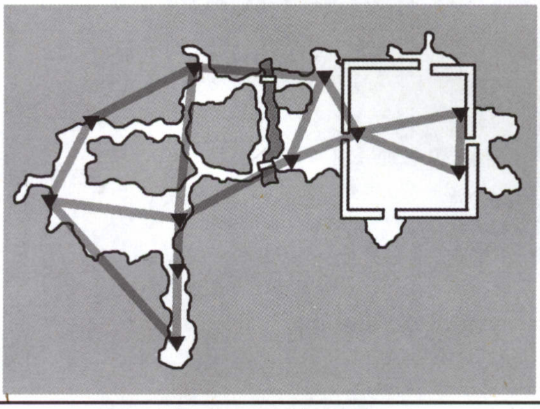
袁绍,张合,甄姬

在野普通武将及其出现时间:

颜良(3)文丑(4)审配(8)袁谭(11)袁尚(13)袁熙(15)

可以攻打的地域:北平,北海,晋阳,濮阳





晋阳

收入:150

初期产物:骑甲铠

可开发产物:名棍锻冶,冰玉

演义模式初期配置武将:

张角,张宝,张梁

在野普通武将及其出现时间:

严政(5)高升(6)张曼成(6)程远志(6)邓茂(6)波才(6)逢纪(10)

黄邵(12)何仪(13)卞喜(15)

可以攻打的地域:北平,平原,洛阳

北海

收入:100

初期产物:神速符

可开发产物:活丹,护卫心得

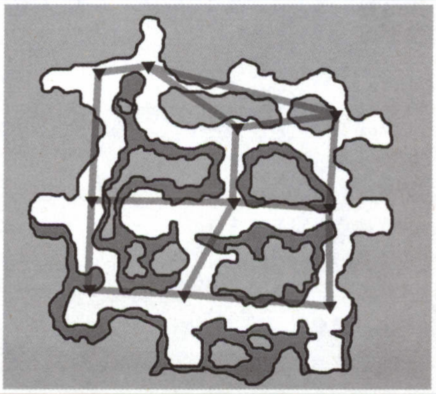
演义模式初期配置武将:

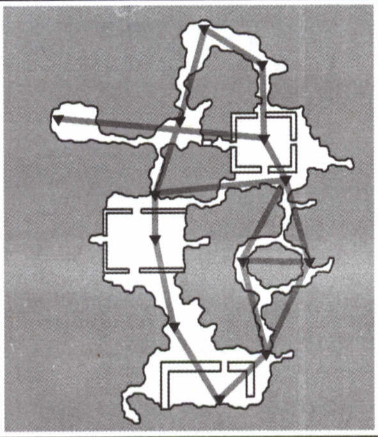
管亥,吕旷,吕翔(袁谭,袁熙,袁尚)

在野普通武将及其出现时间:

管亥(9)郭图(12)周仓(14)裴元绍(15)廖化(16)

可以攻打的地域:平原,濮阳





濮阳

收入:200

初期产物:白虎牙

可开发产物:名枪锻冶,活丹,无双铠

演义模式初期配置武将:

刘备,张飞,关羽

在野普通武将及其出现时间:

孙乾(7)关平(15)刘辟(16)刘封(19)夏候霸(39)

可以攻打的地域:平原,洛阳,北海,许昌

洛阳

收入:200

初期产物:翔靴,青龙胆

可开发产物:综合锻冶,赤兔镫

演义模式初期配置武将:

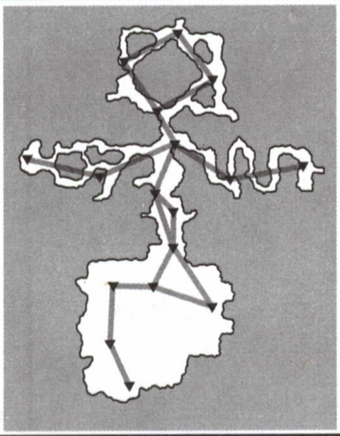
董卓,吕布,貂蝉

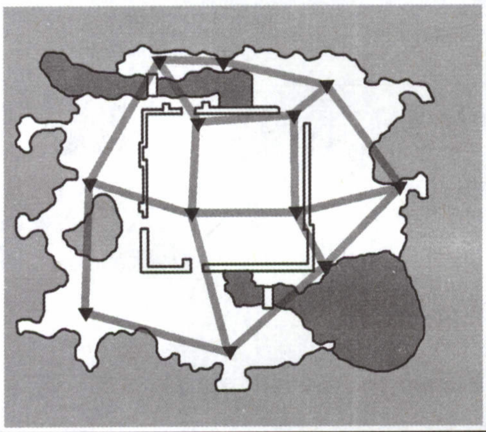
在野普通武将及其出现时间:

韩暹(5)陈宫(7)李儒(11)李傕(11)徐荣(11)

华雄(11)郭汜(11)司马昭(47)

可以攻打的地域:晋阳,濮阳,长沙,许昌





下邳

收入:100

初期产物:黄忠弓

可开发产物:七星带,顽铁蹄

演义模式初期配置武将:

陶谦,糜竺,糜芳

在野普通武将及其出现时间:

臧霸(11)尹礼(13)满宠(17)乐进(18)李典(22)

可以攻打的地域:许昌,合肥

许昌

收入:250

初期产物:雷玉

可开发产物:名剑锻冶,神速符,鼓舞太鼓

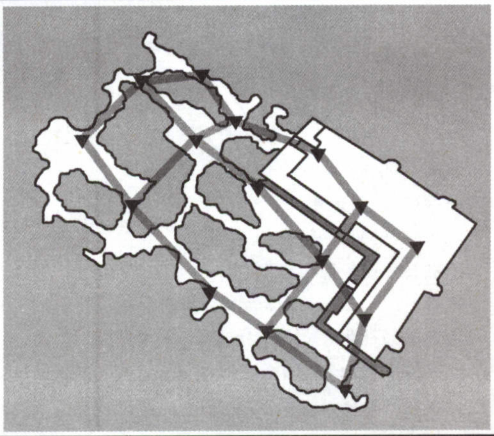
演义模式初期配置武将:

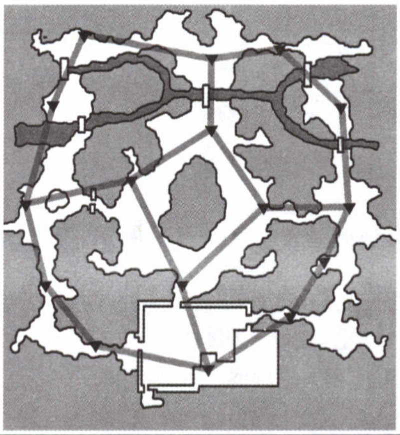
曹操,夏候敦,夏候渊

在野普通武将及其出现时间:荀攸(4)于禁(5)

郭嘉(12)曹丕(20)

可以攻打的地域:洛阳,濮阳,下邳,襄阳,合肥





合肥

收入:200

初期产物:青龙胆

可开发产物:名棍锻冶,烈玉,孙子兵法

演义模式初期配置武将:

臧霸,尹礼,刘勋(刘勋,乐就,陈纪)

在野普通武将及其出现时间:雷薄(8)陈兰(11)徐盛(23)

可以攻打的地域:许昌,江陵,下邳,建业

襄阳

收入:150

初期产物:翔靴,神速符

可开发产物:羌族角,真空书

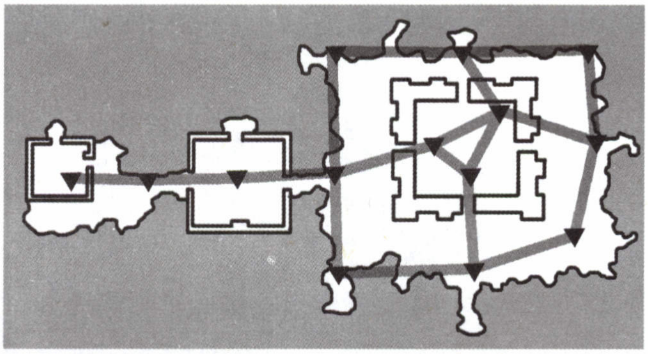
演义模式初期配置武将:

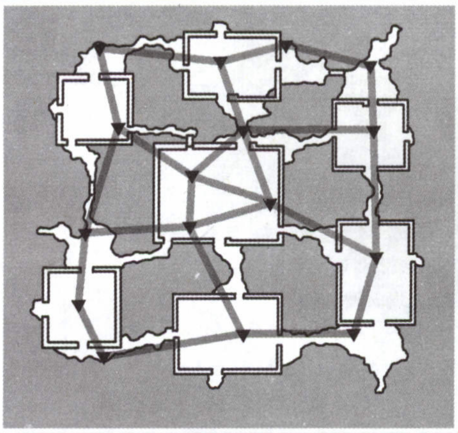
刘表,蔡瑁,黄忠

在野普通武将及其出现时间:

黄祖(5)韩玄(17)徐庶(20)牛金(26)

可以攻打的地域:许昌,江陵,长安





建业

收入:150

初期产物:冰玉

可开发产物:综合锻冶,藤甲铠,馒头袋

演义模式初期配置武将:

刘繇,张英,太史慈(太史慈,周昕,张英)

在野普通武将及其出现时间:

周昕(8)薛礼(10)鲁肃(14)诸葛瑾(16)

可以攻打的地域:长沙,柴桑,合肥

柴桑

收入:100

初期产物:斩玉

可开发产物:仙丹,乱舞刚书

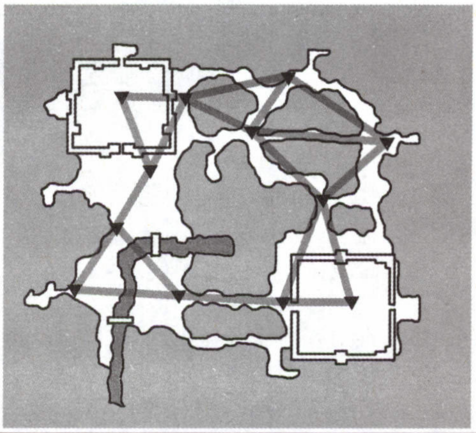
演义模式初期配置武将:

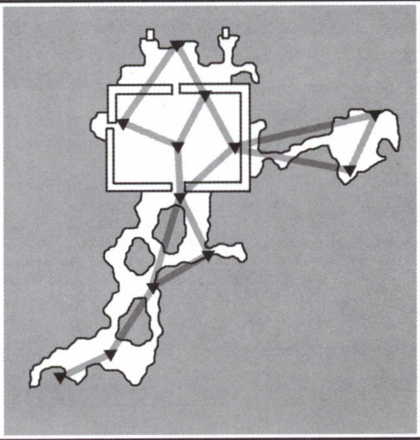
何仪,于糜,薛礼(刘繇,于糜,樊能)

在野普通武将及其出现时间:

严白虎(6)严兴(7)樊能(9)于糜(11)丁奉(23)

可以攻打的地域:建业,南海





南海

收入:100

初期产物:毒玉

可开发产物:综合锻冶

演义模式初期配置武将:

严白虎,严兴,马忠(王朗,华歆,薛礼)

在野普通武将及其出现时间:

王朗(7)蒋钦(9)华歆(14)凌统(24)

可以攻打的地域:柴桑,交趾

零陵

收入:100

初期产物:朱雀翼

可开发产物:名剑锻冶,咆哮兜

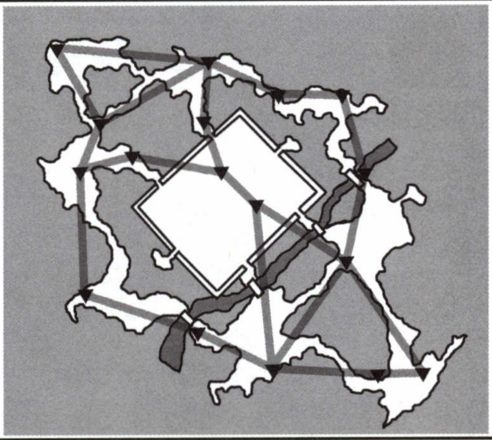
演义模式初期配置武将:

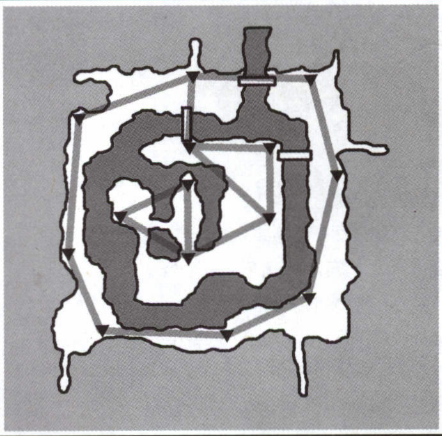
严政,邢道荣,樊能(程普,韩当,朱治)

在野普通武将及其出现时间:

赵范(21)刘度(22)邢道荣(24)傅士仁(33)

可以攻打的地域:长沙,交趾





长沙

收入:200

初期产物:活丹

可开发产物:名枪锻冶,炎玉,铁甲手

演义模式初期配置武将:

孙坚,孙尚香,黄盖

在野普通武将及其出现时间:

程普(1)韩当(2)朱治(9)

可以攻打的地域:建业,江陵,永安,零陵

江陵

收入:200

初期产物:玄武甲

可开发产物:斩玉,飞电蹬,综合锻冶

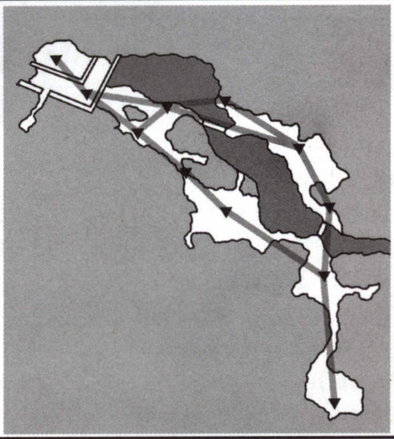
演义模式初期配置武将:

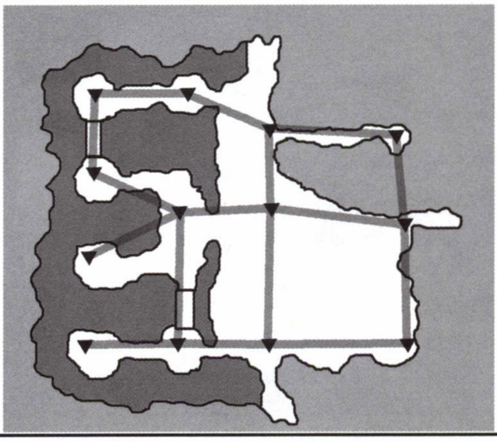
袁术,袁胤,纪灵

在野普通武将及其出现时间:

乐就(8)陈纪(10)刘勋(12)金旋(17)

可以攻打的地域:合肥,长沙,襄阳,永安



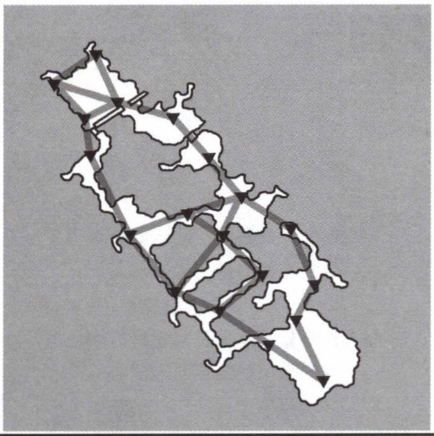


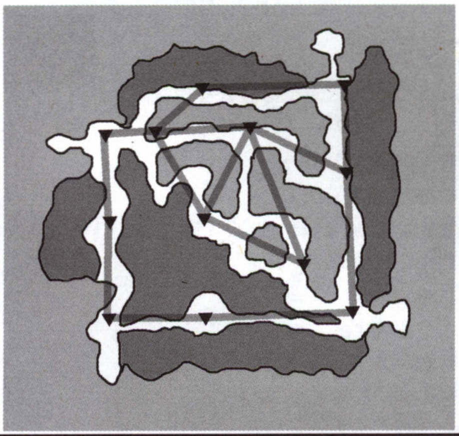
交趾

收入:150
初期产物:白虎牙
可开发产物:雷玉
演义模式初期配置武将:
黄邵,陈应,鲍隆(金环三结,阿会喃,董荼那)
在野普通武将及其出现时间:
潘璋(15)鲍隆(24)陈应(25)马忠(33)
可以攻打的地域:南蛮,零陵,南海

南蛮

收入:100
初期产物:藤甲铠
可开发产物:象蹬,名棍锻冶
演义模式初期配置武将:
孟获,祝融,孟优
在野普通武将及其出现时间:
金环三结(27)董荼那(28)阿会喃(29)朵思大王(32)
木鹿大王(35)兀突骨(38)
可以攻打的地域:成都,交趾



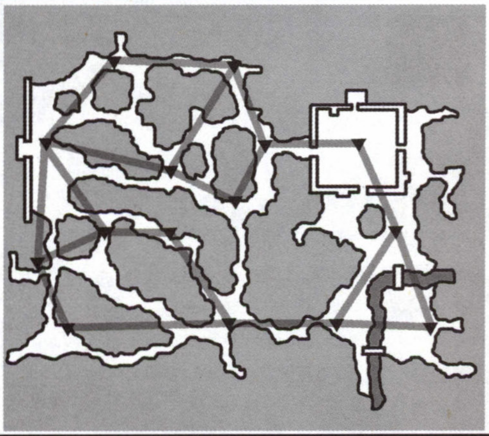


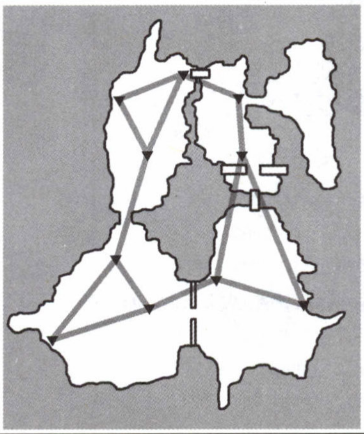
永安

收入:200
初期产物:综合锻冶
可开发产物:的卢蹬,净炎火矢
演义模式初期配置武将:
刘辟,傅士仁,廖化(张任,吴兰,雷铜)
在野普通武将及其出现时间:
马良(31)张苞(36)关兴(37)马谡(40)
可以攻打的地域:汉中,江陵,成都,长沙

成都

收入:100
初期产物:七星带,玄武甲
可开发产物:烈玉,背水护符
演义模式初期配置武将:
刘璋,刘贵,严颜
在野普通武将及其出现时间:
张任(18)吴兰(23)雷铜(25)李严(28)刘禅(37)
可以攻打的地域:永安,南蛮





长安

收入:200

初期产物:朱雀翼,七星带

可开发产物:名剑锻冶,仙玉秘书

演义模式初期配置武将:

韩遂,乐就,陈纪(张绣,贾诩,胡车儿)

在野普通武将及其出现时间:

张绣(6)杨奉(8)贾逵(11)钟会(60)

可以攻打的地域:洛阳,襄阳,天水,西凉

天水

收入:150

初期产物:仙丹

可开发产物:炎玉,生死念书

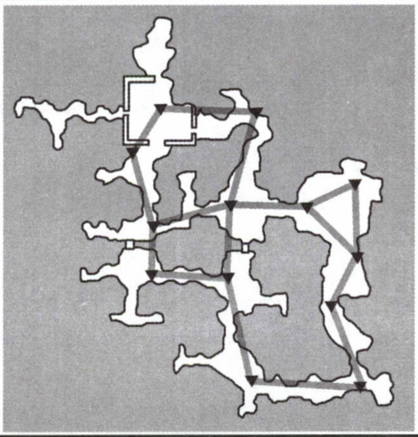
演义模式初期配置武将:

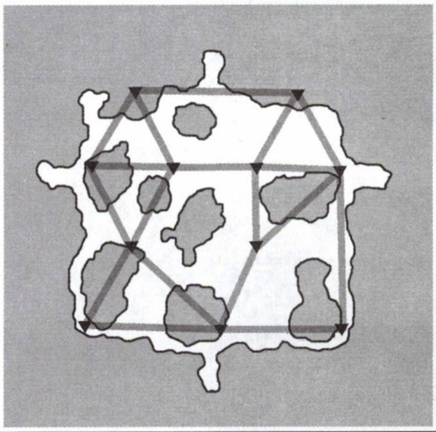
杨奉,牛金,胡车儿(韩遂,成宜,程银)

在野普通武将及其出现时间:

胡车儿(14)王平(34)邓艾(54)

可以攻打的地域:汉中,长安,西凉





西凉

收入:100

初期产物:羌族角

可开发产物:名枪锻冶,真乱舞书

演义模式初期配置武将:

马腾,马岱,马超

在野普通武将及其出现时间:

韩遂(3)成宜(12)庞德(16)程银(18)

可以攻打的地域:长安,天水

汉中

收入:100

初期产物:白虎牙

可开发产物:黄忠弓,综合锻冶

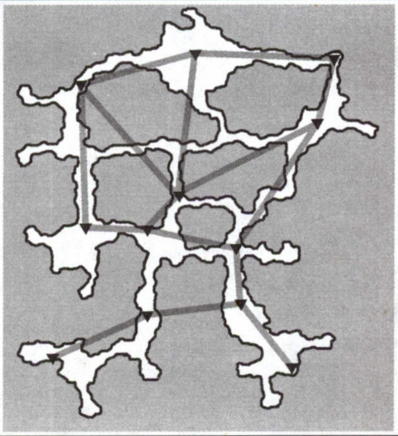
演义模式初期配置武将:

张鲁,陈兰,雷薄(张鲁,高沛,杨怀)

在野普通武将及其出现时间:

张鲁(12)高沛(17)杨怀(19)法正(26)孟达(27)

可以攻打的地域:天水,永安



Empires 全特殊事件

演义模式中各种特殊事件

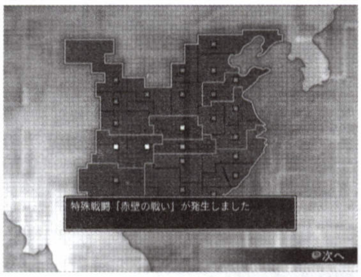
黄巾讨伐战：选择张角以外的势力进行游戏，1-3 回合内玩家所使用势力支配地域数达到 2 且张角势力仍然存在，就会出现各地诸侯连合讨伐张角的事件。讨伐胜利后张角势力即被消灭。

董卓讨伐战：选择董卓以外的势力进行游戏，黄巾讨伐战成功后，董卓支配地域数达到 4 以上且同时支配长安和洛阳，数回合后就会发生各地诸侯联合讨伐董卓的事件。讨伐胜利后董卓势力即被消灭。

吕布反叛：选择董卓以外的势力进行游戏，黄巾讨伐战成功后，董卓支配地域包括长安和洛阳且吕布和貂蝉为董卓部下，一定回合数后就会发生吕布反叛事件，事件发生后吕布和貂蝉脱离董卓军，在长安自立为君主。

君主变更事件：选择孙坚进行游戏，当孙策加入后且己方支配地域数在 4 以上即会发生孙坚禅让君主之位给孙策的事件，之后君主即更换为孙策；孙策担任君主，孙权加入后且己方支配地域数在 9 以上会再次发生禅让事件，之后君主更换为孙权。

赤壁之战：游戏进行到 17-25 回合之间，全国势力总数在 8 以下，曹操，孙坚，刘备和刘璋势力健在，且刘备势力被曹操势力包围，而刘璋军拥有成都和永安两个地域；玩家使用势力为曹操，孙坚或刘备时即会发生。孙坚与刘备连合军对曹操军，战斗后不论连合军胜利还是曹操军胜利，刘备势力之前所支配地域全部归曹操所有，而刘备则会移至刘璋的支配地域永安。



特殊战斗对话情节发生方法

（以下除了特别注明的，其它都是在演义模式和假想模式里都能发生）

1 **界桥之战**-袁绍势力与公孙瓒势力相互交战。

2 **官渡之战**-袁绍势力与曹操势力相互交战。

3 **关羽千里行**-选择刘备势力，在游戏进行到 10 回合之后登用关羽。

4 **成都征压战**-选择刘备势力并且部下武将有庞统，攻打成都地域。

5 **合肥之战**-（魏）张辽参加在合肥地域的战斗。（吴）甘宁参加在合肥地域的侵攻战。

6 **定军山之战**-（蜀）黄忠参加在汉中地域的战斗。（魏）夏候渊参加在汉中地域的战斗。

7 **樊城之战**-（蜀）关羽参加在襄阳地域的防卫战。（魏）徐晃参加在襄阳地域的侵攻战。（吴）吕蒙参加在襄阳地域的侵攻战。

8 **夷陵之战**-（吴）陆逊参加在江陵地域的战斗。

9 **南蛮平定战**-选刘备势力支配成都南蛮健在且诸葛亮为部下。（演义）

10 **街亭之战**-（魏）张颌参加在天水地域的侵攻战。

11 **天水之战**-（蜀）姜维参加在天水地域的战斗。

12 **五丈原之战**-（蜀）诸葛亮参加在天水地域的侵攻战。（魏）司马懿参加在天水地域的防卫战。

13 **江陵攻防战**-（魏）曹仁参加在江陵地域的防卫战。

14 **下邳之战**-（魏）选曹操势力让夏候敦参加下邳战斗并战败。（演义）

15 **宛城之战**-（魏）选择曹操势力，让典韦参加战斗并且战败。（演义）

16 **牛渚之战**-（吴）选孙坚势力让孙权和周泰参加战斗并战败。（演义）

17 **合肥退却战**-（吴）让孙权参加合肥地域的战斗并且战败。

18 **长坂桥防卫战**-（蜀）选刘备势力，让张飞参加战斗并战败。（演义）

19 **长坂之战**-（蜀）选择刘备势力，让赵云参加战斗并且战败。（演义）

心得·技巧 Empires

猛将传进度的继承

游戏开始前可以继承前作真三国无双 3 或者真三国无双 3 猛将传的进度，继承进度后有以下两种作用。

1 可以直接观看鉴赏模式中 1-126 号图片。

2 可以继承前作的自创武将，继承的武将在争霸模式中的四个个人目标都是『武勋 3000』，可以快速升至 5 级。

绝影蹬开发方法

细心的玩家在玩游戏时一定会发现全部 24 个地域没有一个是可以开发绝影蹬的，其正确的开发方法如下。

方法一

1 政策实施时有武将提出用某产物去登用某武将时，采纳并使用。

2 此时赠送的产物的生产位置就会有极小的机率被未开发的绝影蹬代替。（就笔者经验来看，三种马蹬类产物赠送之后变成绝影蹬的机率较大。）

3 此后有武将提出生产绝影蹬的提案时，采纳即可。

方法二

进行到游戏中后期，己方支配地域的产物等级较高后，极小的机率会有武将提出将某高等级产物改换为生产绝影蹬，采纳即可。

快速统一全国方法

史实模式游戏中选择张角以外的势力游戏时，不参加黄巾讨伐战并且与张角同盟，然后在其他势力进攻张角地域时协助其防卫；然后攻占除张角以外的其他势力。由于张角支配地域很多，只要保证张角本人所在地域晋阳在己方支配地域包围中，然后在消灭完其他所有势力后再直接攻打晋阳，由于晋阳周围没有张角支配地域，战斗时不会出现援军，很轻松即可取胜，直接消灭张角势力，节省很多攻打其他地域的时间，快速统一全国。

小技巧

1 在同一场战斗中，取得 15 个以上的肉馒的话，所操纵武将的最大体力值上升少许。

2 游戏初期简单消灭较强势力方法。与此势力结盟后，出现同盟作战时马上参加，进入战斗后立即选择撤退，如此一来此战便算失败，如此一来再强大的势力也会被简单消灭。

3 使用『人材募集』政策登用武将时，会随机出现几个武将以供登用，在游戏进行到 30-40 回合大部分武将都出现时，利用 SL 大法可以轻易的登用到自己想要的武将。

4 一般来说，一场战斗开始时己方拥有处点数只有 3-5 个，而攻打某些处点数很多的地域时就会十分困难，所以在准备攻打某个处点数较多的地域时，利用 SL 大法让武将提出『处点半数确保』的提案后再进行战斗会让本来困难的战斗变得轻松许多。

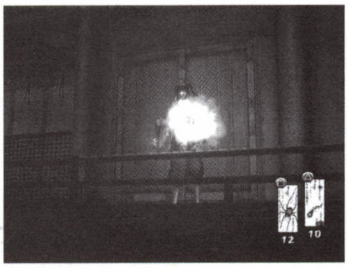
5 游戏中协助同盟国战斗并获胜后能得到 2000-4000 金的报酬，在游戏初期由于支配地域不多，收入也相对较少，往往是登用几个有名武将后就没钱用了，多协助同盟国战斗来获取报酬是一个初期赚钱的好方法。

推举条件及效果

地位	条件	效果
皇帝	己方支配地域数达到 10 实施过全部 4 种善政或 4 种恶政	每回合收入增加，结局画面变化
大将军	被推举武将必须是将军级别 武勋 20000 以上 武器等级达到 7 级	大将军参加的战斗时，己方全部将军，准将军武器等级+1
军师	被推举武将必须是将军级别 采用过 15 次此武将的政策提案	执行军师的政策提案时所需费用减少 15%

系统篇

1、基本操作



△/□键:攻击键(需要事先设定)
○键:确定键
×:按住后移动为加速跑
L3/十字键:移动
L1:显示地图
R1:精神集中
SELECT:调出菜单
START:暂停游戏

2、基本系统

1)**祸风**:场景中有怨灵积聚的地方叫做祸风,当主角经过时会受到伤害,用快跑的话还会进入"眩晕"状态。

2)**眩晕**:当角色的HP不足或者受到祸风的伤害时,就会进入"眩晕"状态,进入眩晕状态会出现画面特效,并且不可以发动任何咒符和召唤式神。

3)**精神集中**:比较新颖的特定,只要按下R1便会发动,发动"精神集中"后,可以回复HP和眩晕状态,但是如果在召唤出式神后发动的话,便会使原本已经召唤出的式神消失。

4)**HP**:在本游戏中,HP是一个比较隐蔽的设定,因为它在游戏中并没有具体的数值,因此比较难以判断其多少。不过有一个方法可以参考一下,那就是发动咒符攻击,如果玩家已经不能在战斗中发动咒符了,那么HP差不多也就不多了,此时要记得及时回复。

5)**封印**:游戏中很多门上都有封印,封印的等级从1级到8级不等,要解开封印的话就得先得到与之等级相对应的"解咒の血布"。

6)**存盘**:本游戏在存盘的方式上于《生化危机》系列类似,都需要消耗道具。如果想要存盘的话,便要先取得道具"形代舟",河边有两个岩石和三堆火围住的地方便是存盘点,在地图上的标志为白色的小船。

3、关于战斗

1)**普通攻击**:当△/□键没有装备咒符和式符时,按下这两个键之一就是普通攻击。各个角色的普通攻击各不相同,比如浮月是小刀、口关耶是扇子,而晴明则是枪。此外,普通攻击都有2段攻击的设定,只要把注意按键时机就能发动。

2)**咒符**:在游戏中会取得各种咒符,装备到△/□键上后便可以发动,但是咒符的数量比较有限,一周目的话还是多用普通攻击吧!

3)**式神**:取得式符并装备到△/□键后便可以发动,式神一般担任辅助类的角色,如将敌人堵在某个角落里、防御敌人攻击等等。召唤出式神后,它会随着时间的流逝而慢慢消失,判断的标准是画面右下方的式符,当式符完全被血所侵蚀的时候式神便会消失,此时需要另外消耗式符重新召唤式神。此外,可以手动令式神消失,方法是按R1发动"精神集中"或者是按"R2+装备式符的那个攻击键"收回式神。

4、二周目特典

1)将"阴之章"和"阳之章"全部完成后,便会出现新的"九怨之章",只有将这三章全部完成才能看到ENDING。

2)完成任何一章后,该章便会追加"凄绝"难度;将三章全部完成后,便可以选择"最强装备"开始游戏,在此设定下角色一开始就拥有最强武器和大量强力的灵符

3)三章全部完成后,追加"苦行设定",选择此模式的话角色只要受到9下攻击便会GAME OVER

5、双六

只要在"阴之章"取得道具"双六の驹"(在"蚕の社 纳屋"内),"阳之章"取得"双六盘"("浮月の住居"内),标题画面就会多出"双六"的选项,进去后便可以玩迷你游戏"双六",接上2P手柄的话是可以对战的哦!双六有两种游戏规则,分别为"柳"和"本双六",下面就分别说明一下这两种玩法。

柳:我方和敌方分别位于棋盘的右侧,各有15粒棋子。游戏开始时双方各有一次掷骰子的机会,根据双方掷点数的大小来决定行动顺序,点数相同时重新掷,直到分出大小为止。此后根据所掷点数来决定行动格数,只要先把自己手中的棋子全部移动到棋盘右方就算胜利。

本双六:双方一开始各自已经摆好阵势,我方需要把15粒棋子全部移动到棋盘左下方,而对方则需要把棋子都移动到棋盘左上方,先移动完毕者就算胜出。移动的先后顺序与"柳"一样也都是由掷骰子决定,需要注意的是,如果在某一纵列中只有1粒棋子的时候,再有棋子到达那区域时便可以把对手的棋子打回起点,而如果某一纵列中有2粒以上的棋子时,对手就不能移动到这一区域。此外,如果有棋子在起点时,就必须强制先把这粒棋子移动出起点才能正常进行游戏。

流程篇

阴之章(主角:浮月)

OPENING

↓

一路前进来到"**屋敷 桑の下**",取得"**蚕の木版**"和"**封魔の钉**",神龛内可以得到屋敷的地图和"**延命指南 巻ノ壹**"

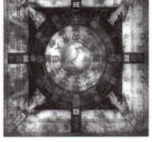
↓

经过泉来到药师堂祠,竹林尽头掉下的尸体上可以得到"**二蓝色の书**",双子所在的大门上可以取得"**奥方への书置き**"

↓

回"**桑の下**"发生剧情,经过"**寝殿 入り口**"来到西侍所区域,途中可以取得"**暮叶への置手纸**"

↓



西侍所内取得"**哞の柏犬**"、"**延命指南 巻ノ贰**",北斗七星的谜题按照破"**军星→朱雀、白兽→徽明、巨门星→酉昂**"的顺序解除门所,开门进去得到"**钉抜き**"

(注:机关中央北斗七星的尾部为破军星,头部突起的地方为巨门星,其实即使不知道解谜的方法也可以通过声音来判断是否输入正确,正确输入的话会听到响亮的"咔嚓"声,与一般情况下的声音完全不同。)

↓

西の对“**姬の母屋**”前取得“**姬君への手纸**”，左上方通道上观察墙壁上的小孔

↓

女房侍所内取得“**女房の觉书き**”，出门时发生强制战斗

↓

寝殿左边小房间中取得“**松叶色の书**”，调查尸体取得“**一解咒の血布**”

↓

中庭的“**葛笼の涂笼**”内发生剧情，得到“**二解咒の血布**”，有二级封印的女房侍所内可以取得“**十二支解书**”

↓

随身所上房二级封印的房间中取得“**蚕の记 卷ノ壹**”，随身所内武士像前取得“**阴阳师の书置き**”，一旁的柱子上使用“**钉拔き**”取得“**封魔の钉**”后发生战斗

↓

泉殿取得“**三解咒の血布**”和“**哑の柏犬**”，“**东の对**”帐篷上方的需要解十二支谜题的房间前，按照“横2、纵2、纵4”的顺序解谜，进去后在神龛前使用“**哞の柏犬**”和“**哑の柏犬**”，取得“**坏れた木版**”和“**北斗七星星名图**”

↓

从女房侍所旁三级封印的门进去来到“**北の对**”，发生BOSS战后取得“**铜の呼铃**”

↓

姬の母屋原本打不开的房间前使用“**铜の呼铃**”，进去后发生剧情，取得“**蚕の记 卷ノ贰**”和“**封魔の钉**”

↓

钓殿内可以取得“**星名图解书**”，寝殿前院子里一级封印的神龛内取得后回泉发生强制战斗

↓

药师堂祠二级封印房间内取得“**祠封印解书**”，SAVE点旁的机关上按照“**上→蚕の木版、左下→坏れた木版、右下→鸦の木版**”顺序解谜来到地下

↓

利用绳子来到“**药师堂 北**”取得“**药师堂の地图**”

↓

“**读经の间**”发生剧情取得“**如来の药壶**”，经文部屋取得“**封鬼奇谭**”、“**如睿の手记 卷ノ壹**”以及“**冰雨の灵刀**”

↓

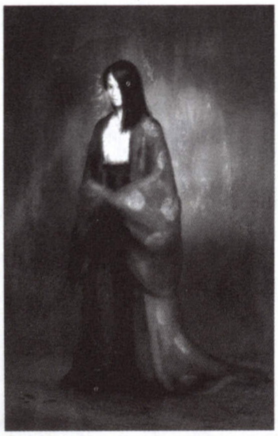
本堂右边的房间中取得“**药师如来源起**”、“**如睿の手记 卷ノ贰**”

↓

药师堂东北部下方的房间中取得道具后出门后发生剧情，跟着暮叶到本堂

↓

本堂佛像前使用“**如来の药壶**”来到地下取得“**四解咒の血布**”、“**蚕の记 卷ノ叁**”，离开本堂发生剧情来到“**茧の道**”



↓

沿“**茧の道**”一路往下走，在尸体上取得“**血染めの镰**”后于挡路的蚕丝前使用，一路来到“**摇篮の间**”发生剧情，取得“**茧の道地图**”，左边道路尽头调查缝隙后原本往西的通道便可开通，见到双子发生剧情

↓

一路前进来到三方鸟居，取得“**八解咒の血布**”，爬上绳梯来到“**蚕の社 里庭**”，在纳屋取得“**红叶纹样の日记**”和“**双六の驹**”，纳屋旁房间中可取得“**蚕の社缘起**”

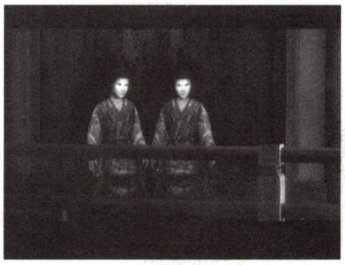
↓

“**浮月の住居**”外院子角落取得“**蚕の社 地图**”，屋子内取得“**鞠纹样の日记**”，来到“**蚕の社 本殿**”，取得“**火影の神刀**”、“**道满の书 卷ノ壹**”

↓

回住居前院子发生BOSS战，胜利后取得“**七解咒の血布**”，从左下的洞中再次进入浮月の住居，取得“**暮叶の日记**”

↓



本堂解开七级封印，来到桑树下发生剧情，经过悬崖下神龛后方的道路来到“**茧の道**”取得“**铁の楔**”×2

↓

用“**铁の楔**”打开道路来到“**梦幻の间**”与墙壁对话后再次用“**铁の楔**”打开道路，一直往下来到“**摇篮の间**”解开七级封印一路来到书库

↓

书库内取得“**五解咒の血布**”、“**道满の书 卷ノ伍**”后发生剧情，在人形部屋前解开五级封印，取得“**皱だらけの书付け**”

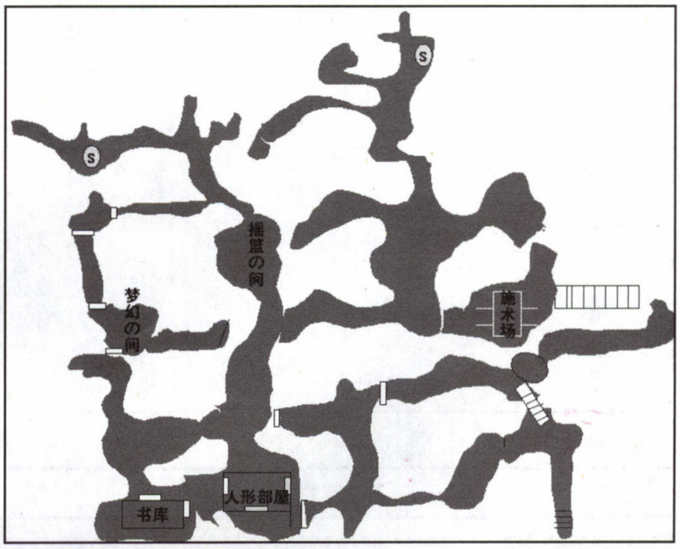
↓

解开最后一个五级封印来到本堂地下发生剧情

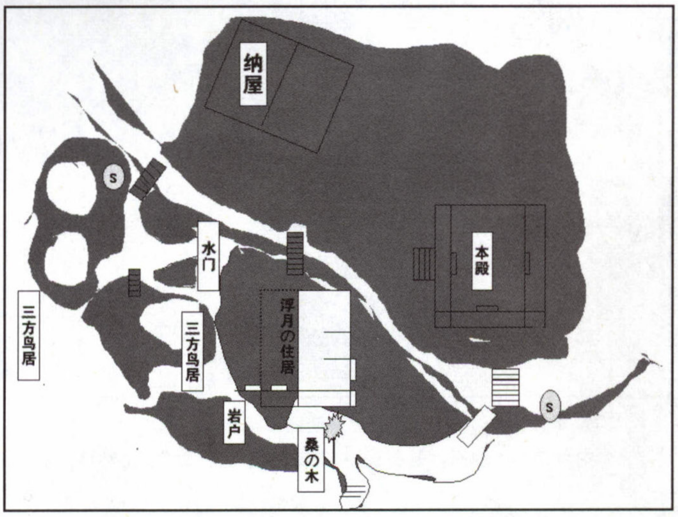
↓

阴之章完结

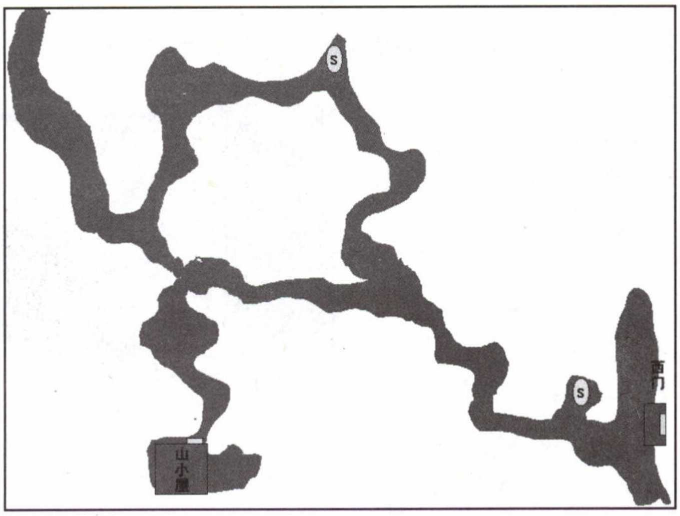
茧之道



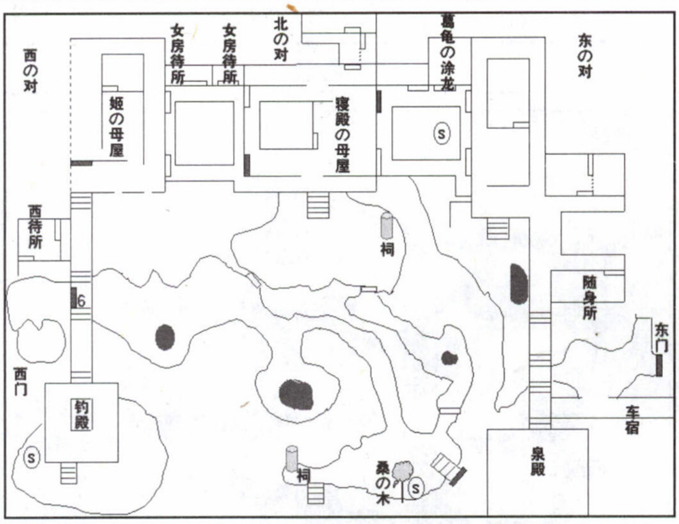
蚕之社



社之道



屋敷



药师堂

注:S=存盘地点,使用“形代舟”即可存储进度。

三个主角使用的地图都是共通,只在此给出“阴之章”的全部地图。

■地图:BLACK FIVE

阳之章(主角:口关耶)

OPENING

↓

车宿取得“延命指南 卷ノ壹”,泉殿取得“哑の柏犬”和“布の切れ端”

↓

“东の对”发生剧情后从道凉手中得到“一解咒の血布”

↓

东随身所中得到“屋敷の地图”及“延命指南 卷ノ二”

↓

在SAVE点发生剧情后去“葛笼の涂笼”发生剧情,出门沿着血迹一路来到寝殿

↓

寝殿の母屋取得“赖近への书简”,左侧的小屋中取得“二解咒の血布”

↓

女房侍所(左)取得“女房の觉书き”后出门发生战斗,女房侍所(右)取得“十二支解书”

↓

“姬の母屋”取得“姬君への手纸”,观察西北通道的小洞

↓

西侍所内取得“哞の柏犬”,解开北斗七星的谜题后进入得到“钉拔き”,“赖近邸检分书 卷ノ贰”,门口的尸体前得到“道珍の书册 壹”

↓

寝殿入口附近得到“道珍の书册 贰”,神龛中得到“鸦の木版”,往西走来到西侍所附近,尸体上捡到“铁の楔”×1,钓台可以取得“星名图解书”

↓

在“东の对”解开十二支的谜题后(横2、纵2、纵4)进入房间,取得“赖近邸检分书 卷ノ壹”,使用“哑の柏犬”和“哞の柏犬”后得到“坏れた木版”和“北斗七星星名图”

↓

解开二级封印进入东随身所,武士像前得到“阴阳师の书置き”,旁边的柱子上使用“钉拔き”得到“封魔の钉”

↓

寝殿入口,用“铁の楔”打开右下原本打不开的门,去“桑の下”发生剧情

↓

取得“封魔の钉”、与浮月对话后取得“三解咒の血布”,神龛内取得“蚕の木版”

↓

解开女房侍所右边的三级封印,来到“北の对”调查铃铛后BOSS战,胜利后取得“铜の呼铃”

↓

“姬の母屋”关闭的门前使用“铜の呼铃”,发生剧情后“封魔の钉”入手

↓

去“桑の下”发生剧情后在来到药师堂祠,途中发生强制战斗

↓

药师堂祠大门上得到“奥方への书置き”,旁边三级封印的房间内取得“祠封印解书”

↓

按照“上→蚕の木版、左下→坏れた木版、右下→鸦の木版”的顺序解开SAVE点附近的谜题来到药师堂祠地下,利用绳索来到“药师堂 北”取得“药师堂の地图”

↓

药师堂东北方的房间内取得“三良丸の书付け 壹”,本堂右侧房间内取得“奥方の日记 壹”,去本堂发现门被封印

↓

跟双子来到"读经の间"发生剧情,"经文部屋" 取得"赖近邸检分书 卷ノ叁"及"奥方の日记 贰"

↓

继续追双子来到本堂地下取得"黄布の切れ端"和"苍水灵扇",回地上后发生 BOSS 战,胜利后调查道珍的尸体取得"六解咒の血布"

↓

回屋敷西门前解开六级封印,进门后来到"社の道　南"发生剧情,一路前进后在"社の道 中央"的神龛中得到"社の道の地图"

↓

有神龛的那个分岔路口往右走,发生战斗后返回分岔路,往左边原本被尸体挡住的通道走,见到浮月发生剧情

↓

在山小屋外窗户前观察屋内,确认怪物走进内屋后再进去取得"木槌"

(注:一定要观察到怪物已经走进内屋,否则开门进去立即 GAME OVER,取得道具后离开时一定要快,否则也会强制 GAME OVER"

↓

回悬崖边使用"木槌"后一路前进来到"蚕の社　桑の下"发生剧情

↓

进"蚕の社 本殿",门边取得"蚕の社の地图"

↓

"浮月の住居"可以取得"道戒の书册"一、二、三,"双六盘"及"浮月の日记"

↓

出门后于纳屋右边的房间内取得 "蚕の社缘起",从浮月住居外院子边的洞中再次进入住居得到"暮叶の日记",一路前进发生剧情

↓

"蚕の社 本殿"BOSS 战后得到"四解咒の血布",解开上方的四级封印进入取得"赤帝赤龙扇"、"木の取っ手"、"道满の书卷ノ壹"、"道满の觉书き"

↓

调查桑树下的葛笼后发生 BOSS 战,胜利后取得"七解咒の血布"

↓

解开纳屋西边七级封印后来到水门边使用"木の取っ手"放水,再去三方鸟居取得"神镜"

↓

从"桑の下"左侧的悬崖往下取得"三良丸の书付け 贰",在神龛前使用"神镜"进入"茧の道"

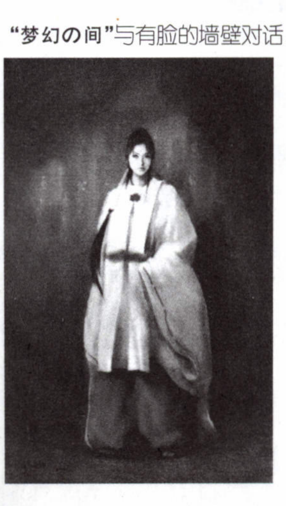
↓

SAVE 点附近取得"铁の楔×2"及"茧の道の地图",用"铁の楔"破坏红色的岩壁后前进,途中可以取得"三良丸の书付け 叁"

↓

"梦幻の间"与有脸的墙壁对话,取得"三良丸の书付け 四"后用"铁の楔"破坏墙壁

↓



放下桥后来到"摇篮の间",一路往下来到"书库"发生剧情后取得"五解咒の血布"、"道满の书 卷ノ伍"

↓

"人行部屋"内五级封印的房间中取得"皱だらけの书付け",解开最后一个五级封印来到本堂地下发生剧情后一路逃跑

↓

阳之章 完结

九怨之章(主角:安倍晴明)

OPENING

↓

由车宿一路北行,经过寝殿入口来到"桑の下"发生剧情,取得"道满の书卷ノ贰"

↓

药师堂祠 SAVE 点附近取得"封魔の钉"×2

↓

回"桑の下"发生剧情后来到施术场,沿着"茧の道"前进发生剧情

↓

"茧の道"东侧取得"茧の道地图","摇篮の间"取得"道满の书卷ノ四"

↓

在"梦幻の间"沿往下的道路走,尽头的房间内得到"封魔の钉"×9、"道满の书 卷ノ叁"

↓

回施术场进行最终 BOSS 战后回桑树下发生剧情

↓

ENDING

阴之章

漆黑的夜色在无尽地扩张,仿佛欲将一切吞噬。如水的月光没有能够稀释半点夜的恐惧,反而为眼前这座大屋抹上一片阴森。半个月前,神主庐屋道满收到大屋主人少纳言藤原赖近的邀请来此屋调查其接二连三发生的离奇事件却杳无音信,如今,他的一双女儿暮叶和浮月担心他的安危也赶到了这所大屋……

"这封印……是蚕丝吧,父亲他果然在这座大屋里。"妹妹浮月说着,从怀里掏出一块带血的薄布,轻轻按在被蚕丝封印的大门上,门上的三张封印瞬间奇迹般地化为灰烬。

"嗯,肯定在。只要问一下大屋里的人应该就可以知道父亲的去向了。"姐姐暮叶说道,多年来羸弱的身体让她的话语听上去毫无生气。

"但是……我总觉得这大屋有点……"

"别担心,浮月,快进去吧。" 暮叶推开大门,拉着自己的妹妹走进了大屋。

浮月忐忑的跟着暮叶缓缓朝深处走去,手中油灯发出的黯淡亮光随着脚步而左右摇曳,一头乌黑的长发在夜风的吹拂下显得格外飘逸,身上鲜红的长衫使她看上去犹如一只红色的蝴蝶——一只飞入黑夜而迷失方向的蝴蝶。

夹杂着阴冷的夜风,从远处依稀飘来阵阵歌声,明明只是小儿的童谣却如针尖般刺痛着姐妹俩的双耳。

"咳……咳……"没走几步,暮叶就体力不支地倒在了地上,不知是旧疾复发还是那漫溢于耳边的歌声所致。

"姐姐!你要当心你的身体了!"浮月俯下身去,想要搀起姐姐。

"没事的,我还要去找个人,在我回来之前你别乱走。"暮叶站起身来,朝着远处走去。

浮月正想追上去,但是倒下的石塔却将她和姐姐分隔于两片不同的天地。"姐姐!"浮月喊着远去的暮叶,但是暮叶却似充耳不闻般头也不回地向前走去。

望着姐姐远去的背影,浮月无奈只得无奈地沿着另一条道路走下去,不知不觉中,一棵巨大的桑树已经展现在她的眼前。茂密的枝叶在夜色的衬托下犹如一个巨大的魔鬼,用其宽阔的臂膀遮住了半边夜空,更另浮月吃惊的是,眼前这棵桑树竟与自家神社中所种的那棵别无二致。不远处的地上,浮月拾起了一颗奇特的钉子和一块印有蚕图案的木版,直觉告诉她,这两样东西对其以后的冒险会派上大用场。

随着歌声来到大屋南方的药师堂祠,在紧闭的大门前发现了一对诡异

的双子，歌声就是她们发出的。

"大家都死了。"右边的说。

"是啊，大家都死了，活下来的就只有小姐了。"左边的随声附和道。

"不知道现在她还活着没有。"

双子笑着，消失于浮月的视线之外。药师堂所有的房间几乎都被封印了，河边看似可疑的机关却由于手头所持的木版和封魔钉尚未收集齐全而无法开启。竹林的尽头，浮月拾到了一本蓝色的日记，看来是由原本大屋内的仆人所写。

蓝色日记

大屋里的人渐渐失去了踪影，没有人能活着回来。
有时偶尔也会发现一些亡骸，但是每一具却都那么惨不忍睹。
有的被竹子穿透身体而断了气；
有的只是一些被吃剩下的肉块……
变成那模样，已经不能称其为人了，
而我，总有一天也会变成那样吧？

失踪……亡骸……这些字眼无不牵扯着浮月那颗原本已经发凉的心，一路搜寻无果的她只得再度返回桑树下。溪边，一位身穿黄色道袍的女子正在缓缓将手中的白色纸船放入水中，无法判断其善恶的浮月决定先躲在树下看个究竟，但是她却没有发现，身后已经有一只饿鬼对她虎视眈眈。

"啊！"浮月大声叫了起来，惊动了那名阴阳师打扮的女子。女子闻声立即从怀中掏出咒符，放出式神将浮月救于饿鬼的口下。

"你不要紧吧？"女子朝脸色已经发青的浮月走来。

"不要紧，我是住在神社的浮月。"浮月站起身来，向女子介绍了自己。

"口关耶，"女子也报上了自己的名字，"你为什么会在这里。"

"为了找我那神主父亲，我和姐姐来到了座大屋，结果却走散了。"

"可是你一个人在这里真是太危险了，这个不知道能不能帮你。"口关耶从胸口掏出一把纸符，递给浮月，"这些就给你当防身用吧。"

"和父亲用的一样呢！"浮月接过灵符，惊奇地说。

"你刚才说你父亲是神主吧？"口关耶回忆起刚才浮月的话，若有所思。

"是啊，"浮月答道，将自己珍藏的血布递给口关耶，"希望这个能对你有用。"

"谢谢。"口关耶谢过浮月后，便先行告辞了。

由于口关耶的到来，原本北面无法开启的门已经可以进去了，随着鹅卵石小道一路西行，浮月来到了西侍所。取得架子上的"哞の柏犬"，浮月解开房间内北斗七星的谜题，得到了一个拔钉器。

沿着长廊，浮月来到一装饰古朴的房间，一位身着紫衣的女子席地而坐，阅读着手中的书卷。浮月的到来显然惊吓到了她，女子慌张地爬起身来，躲进里屋把房门紧紧地闩上。毫无疑问，她就是双子所说的整座大屋中唯一生存的那位小姐——藤原绚子。

根据茶几上的书物来看，想让绚子开门除非得到铜铃，但是若要在这偌大的大屋中寻找那铃铛无疑是大海捞针，对于现在连安全都不能保证的浮月来说，还是先走一步算一步吧。

在寝殿左侧的小房间中，浮月找到了一块解除一级封印的血布，这样一来，原本东边设有一级封印的门就可以开启了。穿过中庭，浮月推开了一扇被鲜血染红的门，而她竟然见到了自己一直在寻找的父亲道满。

"父、父亲！"浮月没想到会在这里遇见父亲，而道满手上那尚未风干的鲜血也让她大为震惊。

"浮月，暮叶怎么样了？"道满将手伸出葛笼，转过身来问道。

"姐姐她……"浮月不知如何启齿，此时窗外再度传来那令人心悸的童谣，"就是这歌声，姐姐她就是被这歌声所吸引，才会不知去向的。请您一定要和我一起去找姐姐！"浮月恳求道。

"她也是我的女儿，所以用不着担心。这个给你吧。"道满将二解咒血布交给浮月，自己向门外走去，"我还有点别的事要办，找暮叶的事就交给你了。"说着，推门走了出去。

鲜红的葛笼中，是一具已经血肉模糊的死尸……

东随身所。巨大的武士像旁的柱子上赫然插着一根封魔钉，浮月取出拔钉器，用尽浑身解数将钉子从柱子上拔了下来，不过一只饿鬼却也随之降临，然而由于有着先前口关耶赠予的咒符防身，饿鬼很快就倒下了。南方的泉殿中，浮月分别找到了三解咒血布和"哑の柏犬"，解开随身所上方十二支的谜题，将两只柏犬放于神龛之上，第二块木版也就入手了。

由于有了三解咒血布，女房侍所东边的封印便可以开启了，在北面一空旷的房间中，窗边悬挂的铜铃正在夜风的轻拂下发出魅惑的清脆声响。浮月踮起脚尖，伸手欲把铜铃从窗台上拽下来，但是一只从屋顶突然伸出的手却将她牢牢抓住。浮月本能地做出反击，没过几个回合，那怪物就支撑不住倒下了。浮月定睛看着眼前那已经不能称之为人类的怪物，摇了摇头。昔日大屋的主人藤原赖近，如今却已经是与蜘蛛结合后不成人形的尸体。

由于之前母亲嘱咐，铜铃的声响对于绚子来说便是开门的讯号，听到铃声的绚子打开了里屋的门，对浮月鞠了个躬，把她领进了里屋。

"大屋怎么会变成这样？到底发生了什么事？"浮月问着眼前这位大屋中唯一生存的女子，希望她能解开自己的疑惑。

"我什么都不知道……只是……"绚子似乎也对事件的来龙去脉不甚了解，"不知从何时开始，一到夜晚整座大屋就响起阵阵歌声，大屋中随之开始盛行一种病，患上这种病的人到了晚上就……"

熟悉的童谣再次从屋外传来，绚子害怕地捂住了自己的双耳，躲进角落里。"就是这歌声！听到这歌声的人就会被杀害！就会被带走！"

"找到了！"房门被推开了，那两个双子再次出现在浮月眼前，浮月走上前去想问个究竟，但是她却没有注意到，一酷似暮叶的红衣女子的双手已经伸向了角落中的绚子。当她反应过来时，地上已经只剩下斑斑血迹了。浮月在房间架子上取得了最后一枚封魔钉，再加上寝殿入口神龛中的鸦之木版，开启药师堂机关的所有道具也就收集齐了。

药师堂内那扇需要用木版和封魔钉开启的门后连接着的居然是药师堂的地下通道，利用绳索浮月来到了读经之间，但是药师堂的住持如睿却被蚕丝缠住而奄奄一息，身后是一群已经得"病"失去本性的男子。

"别过来！要不你也会被拉进茧中去的。"如睿叫住了正欲走向其身边的浮月。

"但、但是如果不救你的话……"

"我这条老命已经活得够长了，与其救我你还不如多注意一下自己的安危。他们已经到不和人结合而就无法生存的地步了，尸人就是结茧之人……"如睿说着浮月摸不着头脑的话，但是他很快就被背后伸出的双手紧紧掐住脖子断了气。在药师堂的若干房间中，浮月找到了如睿生前留下的手记，没想到，这位一生虔诚神明的住持最后却丧生于魔物之手。

如睿手记 卷一

数日前，地下发出了奇怪的声响，
最初我还以为是自己听错了，但是夜晚贴着地板细听却又清晰可闻。
那是类似于呻吟的奇怪声响，
以前就有怪物从地下爬出过，而这座药师堂就是为了封印它们而建的。
难道那些怪物又在药师堂地下觉醒了？
也许是被封印了多年的缘故，它们的叫声是如此悲凉……
仿佛是从地狱发出的哀号。

如睿手记 卷二

大屋的女主人带来了很多"病人"，
因为对"病人"放任不管的结果不得而知，所以她才问我能不能把他们关在这药师堂。
询问之下，我才发现原来女主人自己也已经成了"病人"，
但是虽然成了"病人"，但她却尚未泯灭人心，
"杀身成仁"，她果然是一位有德之主啊。

女主人现在是否还活着，这已经不重要了，但可以肯定的是，她已经不再是人类。离开药师堂东北的房间时，浮月竟然发现了自己的姐姐正拖着葛笼往本堂方向走去，跟着已如行尸走肉般暮叶来到本堂地下，却发现里面空无一人。浮月正欲离开，暮叶却再度出现了，她的皮肤已经开始腐烂，原本白皙的脸庞如今已经面目全非，但是她对浮月却似乎并无好意。

"你还对我有用！"暮叶冷冷地说道，伸手将浮月打倒在地。

当浮月再度睁开双眼时，却发现自己身处葛笼之中。缓缓爬出葛笼，展现在浮月眼前的却是另一番天地。血红色的地下通道，到处是巨大的蚕茧和扰人的蚕丝。用镰刀斩断拦路的蚕丝后，浮月在一巨大的蚕茧前再一次见到了父亲道满。

"父亲，您在这里做什么？"浮月再一次对道满的突然出现感到不可思议。

"你看茧里的怪物，这些怪物如果不和新的生命结合便无法再生存下去。"道满指着茧中挣扎的饿鬼说道。

"到死都不得不结茧，原来，姐姐也是这样吗……"

"只要进入茧中九次就会完全治好的，但是如果中途茧被破坏或者没有正常结合的话便会变成它们这付模样，这时就需要放进葛笼中了。"道满丢下几句话便匆匆离去了。

"知道了……"浮月应声道。九度入茧便能获得完全新生，这……是真的吗？

透过一处洞穴的小孔，浮月看到了墙壁另一侧的葛笼上躺着一具红衣女尸，而其脚边立着的，却是自己的姐姐暮叶。当浮月绕着漫长的茧之道追过去时，却早已不见暮叶的踪影。遍地都是红色的葛笼与蚕丝，而此时那对双子又再度出现。

"我姐姐呢？"浮月问。

"她不在附近。"双子答道，"进入葛笼就能获得新的生命，进入茧中便会复原！"

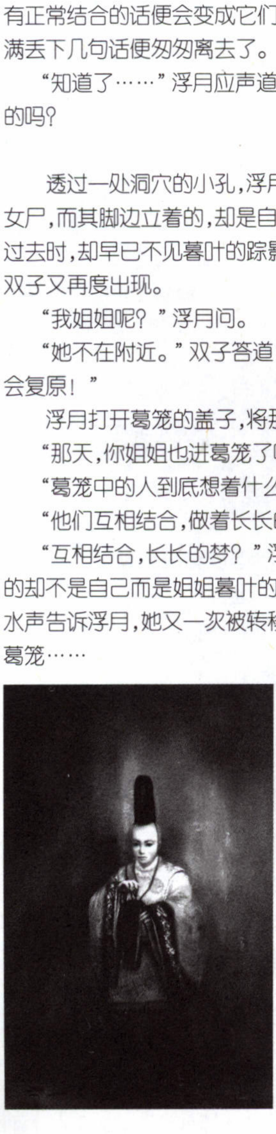
浮月打开葛笼的盖子，将那具尸体放入其中。

"那天，你姐姐也进葛笼了呢。"

"葛笼中的人到底想着什么？"

"他们互相结合，做着长长的，长长的梦……"

"互相结合，长长的梦？"浮月重复道，慢慢走向水边，但是水中浮现出的却不是自己而是姐姐暮叶的身影。知觉随着视线再度模糊，"哗哗"的流水声告诉浮月，她又一次被转移到了另一个地方，而她旁边，是一只鲜红的葛笼……



周遭的一切都是那么熟悉，鸟居、山道、纳屋、神社……浮月做梦也没想到会在自己生长的地方再度张开眼睛。神社本堂中，浮月见到了一位阴阳师，从他的穿着来看，应该和口关耶有着莫大的联系，阴阳师一见浮月便落荒而逃，在浮月卧室外的院子中，他也终于走投无路献出了七解咒血布。由院子角落的洞穴爬进自己的卧室，浮月在茶几上找到了暮叶未离开神社前留下的日记，日记的页面已经被鲜血染得通红。

暮叶的日记

五月十二日

从悬崖上摔下去时，我以为自己已经死了，但当我醒来时却发现自己没受一点伤。

起身时我惊奇地发现自己竟然躺在葛笼中，但她却只是一味地哭泣。

真是个可爱的孩子啊。呜呼，能活着真好。

十月三日

最近我发觉自己的身体开始变重了，浮月老是问我身体的情况。

不能让她知道。

十月十三日

身体各处开始出现奇怪的色斑，身体已经开始腐烂了，我患上了恐怖的病。

但是就算是查遍所有医书，也无法找到得此病的缘由。

浮月一天要问我好几次身体的情况，烦都烦死了！

十月二十五日

昨天我见到了一对不可思议的双子，我也不知她们是何时出现在我枕边的。

她们让我和蚕一起在葛笼中睡一晚，

就像梦一般，我照她们的吩咐做了，身体竟然复原了。

那对双子，一定是那两棵桑树变的。

十一月五日

因为好久没有在一起玩了，今天和浮月玩了整整一天。

也许是太长时间没有这么疯过了，到了晚上我的身体还是烫的。

三月四日

肯定没事的，双子说只要再进一次茧里就能治好了。

这次不是和蚕而是和老鼠一起进去，我想等浮月睡着之后再去找老鼠。

再不快点的话，我的手腕和脚就要腐烂了。

我真的很羡慕浮月有那么柔软的双手、双脚和脖子……

七月四日

我终于不顾一切向父亲道明了双子的事，父亲说这是用蚕让死人复活的秘术。

即使治好了，经过一段时间后身体还是会腐烂，那时就必须再次回到茧中去。

随着次数的增多，饵也会越来越大，听说只要进茧中九次就能完全治愈。

我放心了。

四月二十七日

从葛笼中醒来时，我终于明白了一切。

浮月！是浮月把我从悬崖上推下去的！

在忍受着腐烂的身体煎熬的我面前谈什么花菖蒲，什么歌曲……真是可笑。

呜呼，要是那白皙而又柔软的身体是我的那该多好！

浮月翻看手中的日记，不敢相信姐姐竟然对自己隐瞒了这么多。"是吗……看来只能那样做了。"浮月吐出几个字，她的眼神中已经失去了往日的静谧。

五月七日

我终于得到了浮月的身体。

鲜红的日记本上，不觉中已经写下了崭新的一页……

浮月拖着沉重的脚步走出屋外，参天的桑树，陡峭的悬崖……眼前的一切都是她永远无法抹杀的记忆。

"终于觉醒了啊。"双子再度出现。确切地说只是双子之一，因为另一个已经倒在地上停止了呼吸。

"你到桑树那边去吧。"双子指着不远处已经枯萎的桑树，而浮月竟然像受鬼使神差一般对其言听计从。此时的浮月究竟是谁？是原本那个妹妹，还是已经夺取了浮月身躯的暮叶，已经没有人知道了。

多年前在此发生的那一幕犹如电影重演般在浮月脑海中浮现……

"姐姐，还没好吗？"山崖上，年幼的浮月迫不及待地催促着，手中紧拽着的绳索的另一头，是比自己大不了多少的姐姐暮叶。

"马上就好了，你再等等！"暮叶答道，显然她已经很努力了。

"一起玩好吗？"一对红衣双子突然出现在浮月的身后，她们的到来显然让毫无防备的浮月大惊失色。

"啊！"山崖下传来暮叶的悲鸣，浮月这才意识到由于惊吓过度，她已经松开了手中的绳索。

"姐姐！你醒醒啊！"浮月边哭边呼唤着暮叶，但是回答她的却只有山头那瑟瑟的风声。

"你想让她复活吗？"双子用死气沉沉地问，身后是一只血红色的葛笼……

"那天，是浮月把我推下悬崖的！不错，就是这样……"浮月缓缓走向悬崖，她的意识已经被暮叶所控制了。浮月张开双臂，纵身从山顶跳了下去。但是，就如奇迹一般，她却没有受到任何伤害。

从神龛后的通道爬进洞窟，浮月又回到了茧之道。利用铁楔砸开岩石一路前进，浮月来到了一处四周都是人脸模样的房间中。

"浮月也被杀了，就在这里。"墙壁居然开口说话了，而四周响彻的竟然是浮月那求救般的哀号。

摇篮之间，孑身一人的双子站在葛笼前等待着浮月，"你马上就会获得新的生命了。"双子说道。

浮月没有理会，继续向深处走去。

书库中，浮月找到了一块五解咒血布，在血布的不远处，还摆着一本书物，从尚未风干的墨水来看，似乎写了没多久。

道满之书　卷五

果然是这样，即使进入茧中九次，死人还是不能复活。
进入茧中九次的人，只能作为他们的子孙……
作为"桑之实"得到转生。
这本来就不是针对人而是针对蚕的咒法。
而它只不过是正好被我利用而已。
暮叶也是没有办法，
而我那群愚蠢的弟子，能作为完成我咒法的试验品，他们也应该得到满足了吧。

"桑之实……即使进入茧中九次……也不能获得新的生命……"占据了浮月身体的暮叶无法相信自己的眼睛，自己一直以来所深信不疑的梦，在瞬间被短短的几行字打得粉碎。

"看来你已经结合得差不多了啊。"书库的门被推开了，道满走了进来。

"父亲！您不是说只要进葛笼里九次就能治好的吗？"浮月朝道满冲了过去却被道满拦下。

"愚蠢的女人，到还现在还记得这些，你还是乖乖地做你的饵吧！"道满一把将浮月推倒在地上，自己朝门口走去。"你一直都以为是浮月杀了你，那我现在告诉你，把你推下山崖并且装进葛笼中的是那对双子！啊哈哈哈哈！"道满大笑着消失了。

利用五解咒血布，浮月于人形部屋的柜子上发现了已经被道满揉成团的书物。

满是褶皱的书物

暮叶的结合已经进行得差不多了，
我的九怨之咒法马上就要完成了！
这一刻我已经等了很久了，
晴明哟，你快来吧，
我心中的激动已经无法抑制了。

暮叶、口关耶，还有自己……所有人竟然只是父亲道满为实现自己野望而牺牲的饵，浮月的身体已经渐渐支撑不住了，身体各个部位开始腐烂，如今的她已经和"病人"没有区别了，离开结合便无法生存。口关耶的好意相救并没有使她恢复原本的意识，因为对于她而言，眼前这位曾多次帮助过自己的女子只不过是一个饵，满足其近乎崩溃的渴求的饵……

阳之章

"这就是少纳言的大屋了。"一群身穿黄色道袍的阴阳师推开了大屋的大门。

"但是一次派四个人来还是真是少见啊。"其中一位年龄稍小的阴阳师道珍说道。

"唔。赖近失踪已经有一个多月了，期间访问大屋的人也没有活着回来的。"大师兄道戒缓缓迈进屋子。

数日前，神主庐屋道满受大屋主人藤原赖近之邀赶到大屋，而作为道满得意门生的口关耶等人也在道满的吩咐下潜入大屋，不仅为了调查大屋内的各种恐怖事件，也为了向朝廷派来的阴阳师安倍晴明显示一下自己的实力。

"口关耶！喂！口关耶！师兄们已经先走一步了，我们也快点进去吧！"小师弟道珍的催促打断了口关耶的思绪。

沿着黯淡的灯光，口关耶走进了这所神秘的大屋，她也不知道，等待自己的将会是什么样的厄运……

没走几步路，口关耶就在随身所前看见了二师兄道凉。

"你知道这封印怎么解吗？"只见道凉将一块带血的布团按在被蚕丝封印的门上，门奇迹般的被打开了，"这个就给你了。"道凉把血布交给口关耶，自己则留在屋子里继续调查。屋外传来了阵阵童谣，撕心裂肺般钻入口关耶的心中。

一对红衣双子拍手唱着这诡异的童谣，见到口关耶她们并没有躲藏，而是把手指向了北方那扇涂满鲜血的门。然而当口关耶推门进去后，等待她的却是饿鬼，一边鲜红的葛笼中是一具已经不成人样的尸体。正欲离开时居然见到了大师兄道戒，而他似乎对那只葛笼饶有兴趣。

在师傅道满的女儿浮月的帮助下，口关耶顺利得到了三块木版和三根封魔钉，当她再度回到庭院中那棵巨大的桑树下时，浮月又出现了，而她身边竟然是自己的师兄道凉。

"口关耶小姐！"浮月向口关耶走了过来。

"我在帮这位女子寻找她的姐姐。"道凉转过头来。

"唔，那很好啊，浮月。"

"你呢，口关耶，道珍已经去佛堂了……"道凉指着远处依稀可见的药师堂对口关耶说。

"我也正准备去药师堂。"

"那好啊，那我们先走吧，浮月。"道凉说着，带着浮月准备离开。

"是，你也要当心了，口关耶小姐。"浮月跟着道凉朝屋子深处走去，而她不知道，其实这一切都被隐匿在暗处的暮叶看在眼里。

来到了药师堂的地下，道珍早已在此等候多时，但是没走多远，道路却被岩石挡住无法前进，上方的木制地板破了个大洞，里面依稀传来阵阵念经声。

“走不通了啊。”道珍抬起头看着天花板。

“害怕了？”口关耶笑着说。

“谁怕了！你在这儿等我！”道珍说着迅速爬上了地板，放下了一根绳索，“接着！你快上来吧！”

口关耶顺着绳子来到药师堂内部，道珍则留在了原地确保退路，不过这项任务对尚未成年的他来说似乎过于沉重了一些。本堂已经被封印了，无奈之下口关耶只得折返。揪心的童谣再度响起，那对双子把口关耶引向了西侧原本被蚕丝所封闭的门中。

“你来这里做什么?年轻人。”药师堂的住持如睿看到有客来访，停下了念经。

“住持您还在这里做什么？”口关耶没有回答如睿，只是想劝他离开这个危险的地方，因为他的身后早已站满了“病人”。

“我只是一个慰藉，现在这群家伙已经到了不和人结合就不能生存下去的地步了！你快走吧，牺牲老衲已经足够了。”如睿早已经做好了死的觉悟，他把口关耶送出了读经之间，继续念起了经。

经文部屋中如今已经是蜘蛛网和粉尘的天下，书桌上，口关耶找到了一本大屋女主人留下的日记。

女主人的日记 壹

◆四月五日

我决定带着其他“病人”去药师堂。

也许再也见不到万寿和绚子了，因为，我已经不是人了……

怎么能让自己的孩子见到他们母亲身体腐烂的样子呢……

◆四月六日

值得庆幸的是主持很快就接纳了我们，

我让下人三良丸把药师堂正门封印了起来，

病情应该不会继续扩散了吧？

◆四月九日

当我再度醒来时，已经在葛笼中了。

这次葛笼中的不是蚕，而是蜈蚣。

◆四月十日

头好痛，拱一下脖子会发现会发现血管变得非常坚硬。

难道这是病情恶化的先兆……

◆四月十一日

我和住持说了让他给我在佛堂内空一个房间出来，

只要关在房间中的话，病情就不会扩散了吧？

女主人的日记 贰

◆四月十四日

自决定不再见其他人以来不知已经过了几天了……

只要见到细嫩的肉体，我就无法抑制自己的渴求。

因为这身体，已经不是我自己的了……

◆四月十五日

每天只能关在房间中和猫说话，好寂寞。

◆四月十七日

有时偶尔会听到歌声，一听到它，我的肌肉便开始渴求所有血与肉，好疼……

但我还是不能见万寿和绚子。母亲怎么能杀害自己的孩子呢。

◆四月十八日

我轻抚着猫儿，心情变得如此奇妙。

猫是如此柔软，人的肌肤肯定更加柔软。

而孩子们的肌肤一定更加更加柔软吧？

◆四月十九日

听着歌声，我渐渐失去了知觉。

当我醒来时已经在葛笼中了，身边是猫的尸体。

不可思议的是我居然没感到寂寞，

我那颗满溢的心竟会如此平静，

我心中似乎有什么东西……

◆四月二十二日

我对动的东西变得莫名的感兴趣，目光已经不能从他们身上转移了。

◆四月二十三日

万寿来看我了。

啊！我可爱的孩子啊，你的肌肤是如此柔软。

你是担心母亲饥饿才来的吧？

出门后追随双子来到原本进不去的本堂，双子伸手指向深处的如来佛像，整座大堂开始了剧烈震动，佛像开始往后挪动，露出了狭长的地下通道。顺着地下通道缓缓地往下走去，瑟瑟的风声在耳边时时作响，红色的洞壁犹如涂上了鲜血般令人心悸，通道的另一头被六道封印所封闭而无法通行，口关耶只好沿着原路返回地上，但她万万没有想到，惨剧即将在她面前揭幕……

“救、救命！”道珍的声嘶力竭的求救声从地面传来，“太好了！”他见到口关耶，连忙向她奔来，然而他却终究没能逃过死亡的厄运。身后的一女子的双手的以魔鬼般的速度抓住了道珍的颈部，把他拉回了地面。惨叫声，肉体的撕裂声……然后就是一片沉寂，死一般的沉寂。

女人把道珍的尸体放进葛笼，见到了追过来的口关耶，她的身体开始发生异变，身体四周开始长出无数只脚。大屋女主人已经失去了人的意识，如今的她不过是一个与蜈蚣结合后嗜血如狂的妖魔，不过在身为庐屋道满得意弟子的口关耶面前，她的攻击无疑是螳臂挡车。道珍的尸体上散落着一块六解咒血布和他生前遗留的书物，根据书物上的记载，只要穿过大屋西边的大门，便可以来到神社，也许那里会有新的线索，说不定能找到逃离大屋的方法。

漫长的社之道，夜空中的圆月与周遭的景致浑然一色，但是很显然口关耶已经无心去欣赏。途中又遇见了浮月和道凉，而这回他们的身边又多了一位红衣女子。

“啊，口关耶小姐！”浮月为能再此重遇浮月感到很有些讶异。

“来的正好，我们正准备登山去神社呢。”道凉说道，身后的红衣女子朝前迈了几步，对口关耶鞠了个躬。口关耶打量着眼前这位似曾相识的女子，若有所想却有欲言又止。

“啊，她是我姐姐。”浮月忙做介绍。

“我叫暮叶，给您添麻烦了。”

“啊，没什么的，要多谢道凉才对呢。”

“若想登山的话就只有这条路了，但是这条路上似乎妖气太盛。”道凉抬头望着山顶说道。

“神社的两边都有注连绳围着，以前就是这样子了，我从没有离开过那里。连接神社与大屋的道路只有这么一条。”浮月肯定地说。

“你父亲怎么样了？”口关耶问道。

"他好象还要调查什么东西。"

"这样啊，那我跟你们同行好了。"

"她们就交给你了，我先去探探路。"道凉说着，朝山顶走去。

尽管有道凉探路在前，但社之道中依然有"病人"不断来袭，以致刚碰头不久的浮月姐妹和□关耶等人又再度走散。借助山小屋中得到的木槌和浮月放下的绳索，□关耶终于来到了神社附近，而出人意料的是，看似弱不禁风的暮叶却比她们先到一步已经在巨大的桑树下与道凉谈笑风声了，感觉甚是亲密。

"不知道这茧中之虫心里想的是什么。我想它们肯定在做一个长长的梦吧……"暮叶望着道凉掌中白色的蚕笑道。

"道凉师兄！"□关耶打断了他们的交谈。

"你好慢啊。"道凉有些抱怨□关耶的姗姗来迟。

"因为途中有'病人'当道啊。"□关耶对于师兄的不解风情有些不悦。

"这里也好不到哪里去哦。"道凉指着不远处的神社对□关耶说道，几只饿鬼正对一行人虎视眈眈。"它们就交给你了，我和暮叶等人在这里等你。"

解决掉饿鬼后穿过神社一路来到浮月的卧室，□关耶在书桌上发现了暮叶在去大屋以前留下的日记。童年的不幸，为获新生而入茧结合的煎熬，以及对妹妹浮月的怨恨……字里行间已经将另外一个暮叶展现在□关耶眼前，一个不为人知的、真正的暮叶。

也许窗外桑树旁陡峭的悬崖永远都是一个不幸的发源地，多年前暮叶在此由于浮月的疏忽失去了生命，虽入茧重生但却依然忍受着肉体与精神的煎熬；而如今，更为骇人的惨剧也已经拉开帷幕。

"姐姐！你为什么要……"浮月无法相信姐姐如今竟然要将自己致于死地，道凉一动不动地躺在一旁的桑树下，满头的鲜血告诉□关耶，自己的师兄已经失去了呼吸。

"既然我们是姐妹，那么我曾经受到的痛苦你也要给我尝尝！"暮叶一步步地把浮月逼向她身后的悬崖。

"姐姐，不要啊！"浮月央求道。

"浮月！那天是你把我杀死的！是你把我从这里推下去的！"暮叶说着把浮月狠狠地推下了悬崖，接着便是身体与地面发出的撞击声……

欲穿过本殿回桑树下看个究竟的□关耶却在途中遇见了大师兄道戒，而从他脸上腐烂的皮肤来看，他已经不再是活人了。

"好久不见了，□关耶。蚕之谜你应该已经都知道了吧？我终于明白了，所谓的九怨之术根本就是一纸空谈！"道戒说着便向□关耶袭来，"快与我结合吧！我会让你知道在蚕茧中互相结合的感觉！"

同门的三个师兄弟中，两个眼睁睁地死于自己眼前，而另一个现在也成了一具躯壳，面对这接二连三发生在自己周围的惨剧，□关耶只能感叹时世之无常，而此时她心中也产生了一个疑点——一切的一切莫非本来就是一个圈套？

道满之书　卷一

对于神社内供养的蚕我已经调查了很久，

那些果然不是凡世中普通的蚕。

养育神社中那些蚕的便是那两棵桑树……也就是"那两个家伙"，

而桑树上结的果实，正是那些家伙的卵。

从中孵化出来的蚕具有魔性，拥有能使死人复甦的魔力。

让死人复活……这听起来是如此美妙。

它们只不过以人类的亡骸为食，所以这被诅咒的秘术正合我意。

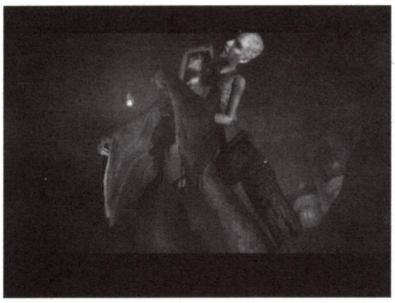
当活的肉体在葛笼中相互结合之时，咒法便完成了。

朝廷的走狗们，当我完成咒法之日，便是你们对我卑躬屈膝之时！

用道戒身上的四解咒血布开启了本殿北侧的密室，□关耶找到了师傅道满留下的书物，而从道满的口气来看，他似乎早就知道桑树与九怨之术的秘密。

□关耶没想到自己一直景仰的师傅会利用如此手段来完成自己的野望，而桑树下葛笼中已经完成的结合道凉师兄的袭击又使她的心境跌到了最低谷。她放火烧却了中庭那棵巨大的桑树，这棵曾经带来无数灾难的魔力之树终于迎来了末日。利用在三方鸟居得到的神镜开启悬崖下通往茧之道的密道后，□关耶来到了地下这个茧与丝的世界。

书库内。"你活得可真长！其他三人已经成为饵完成他们的任务了。"庐屋道满推门而入，出现在阅读完书桌上的《道满之书卷五》而脸色铁青的□关耶面前。



"师傅！"你就是为了因为这个目的才让我们到大屋来的？"□关耶显然无法相信一向为人师表的道满竟然会对自己的弟子下手。

"弟子对我来说只是扬我权威的躯壳！我一直都是这么认为的，他们对完成九怨之咒法而言倒是个不错的饵。像你们这样愚蠢的家伙的作用只有一个，那就是与死尸一起放进葛笼，完成我的九怨之秘术。"

"道满！"□关耶掏出咒符朝道满攻击，但是却被反弹了回来，自己倒在了地上。

"别徒劳了，饵就要像个饵的样子！"道满轻蔑地丢给□关耶一句话，推开北面的门向外走去。

利用在书库书桌上的五解咒血布，□关耶解开了茧之道中央最后一道封印之门，来到了本堂地下。由于□关耶放或烧去桑树而失去了另一半的双子以仇视的眼光死死盯着□关耶，而她身后站着的竟然是暮叶。经过多次结合后的暮叶已经不再畏惧普通的咒符和式神，而对此时的□关耶来说唯一能做的就是逃。

"救、救救我……"地牢中的浮月发出哀号，她双手抓着铁栏，原本白皙的脸蛋如今却已被腐蚀的不堪入目。

"浮……浮月……你没事吧？"□关耶听到求救声停下了脚步，她不敢悬崖上那幕惨剧的牺牲者如今却依然站在自己的面前，虽然她已经奄奄一息。

"快离开我！"浮月双手抱着头，仅存的一点意识让她向已经朝自己身边走来的□关耶发出了警告，但是□关耶却依然来到了铁栏前。

"不能留在这里了，你姐姐她已经……"

没等□关耶说完，浮月的双手紧紧掐住了她的脖子，"不要啊！浮月……"□关耶挣扎着，呼吸渐渐变得急促，油灯从手中滑落……

九怨之章

"南方传来了可疑的气息。"观察了许久的善鬼从屋顶上跳了下来，迎接自己的主人——阴阳师安倍晴明。

"气息从南方发出？这么说那家伙也应该在那里咯？"晴明问道。

"恐怕是这样。"

"善鬼，护鬼，我们走。"晴明说着，带领两个部下走出了车宿。

那所谓的气息无疑是桑树发出的，但是由于封魔钉数量上还不够，所以暂时无法将其封印，所幸在不远处的药师堂机关前还能得到两枚，但这对封印桑树来说却依然力不从心。回到桑树下，童谣再度想起，而一边的□关耶已经在双子的打击下伤痕累累。

"你就是妖怪？"晴明走到双子跟前，似乎并没有把她放在眼里。只剩一人的双子如今形单影只，但是她却依然向晴明袭去。晴明没有理会她，只是念动咒语，将 2 颗钉子插入了桑树的树干，双子的身体开始渐渐麻痹。

"你是……那家伙……庐屋道满的弟子？那家伙怎么样了？"晴明转过

身去，问满身是血的口关耶。

“师傅……那男人把我们当作完成其歪门邪道野心的活祭品了。”

“果然很像他的作风啊。”晴明感叹道。

“在地下的洞窟中还有一个即将成为牺牲品的女子，浮月。请您一定要去救救她！”口关耶吃力地恳求道。

道满之书 卷二

桑树具有强大的咒力，它们是具有意识的生物，比人更长生，而且远比人聪明。

在利用完它们后，就必须找机会把那对双子重新封印起来了。

封印之术有好多种，用哪种方法好呢？

用火烧的话应该很快就能解决，但是也会因为失去生命而永远无法利用。

要把它们活着封印起来看来还是只能靠注连绳或封魔钉啊。

但考虑到它们的咒力，一根钉是远远不够的。

不过，双子他们还不足为惧，她们不过是我完成咒法的道具而已。

真正能对我造成威胁的，这个世界上就只有“那个女人”。

道满之书 卷三

茧中抽出的蚕丝凝聚了魔性之力，可以用于各种咒法。

首先，它可以用来作为封印使用，用施有咒力的蚕丝做封印的话，即使拥有再强的怪力的人也无法将之解除。

此外，还有使用蚕丝操纵式神的方法，

只要将蚕丝贯穿身体作成傀儡，那么只需下达简单的号令他们便会按照自己的想法行事。

用那个女人的肉与灵作成式神人形，按照我的意愿随意操纵的话倒也不错啊！

道满之书 卷四

那对双子……那两棵桑树究竟是从什么地方来的？

好象是我们先祖从不知何处带回来的，我以前从没见过相似的桑树。

也许是从中国……或者南蛮流传而来的吧。

以前曾有个叫徐福的男人为求不老不死之术从中国远渡而来，

看来任何国家不管在什么时代都有这样愚蠢的人啊。

不老不死不过是虚幻而已，

能够死亡的身体不是更加有趣吗？

与自己的夙敌相互战斗并且战胜她，这个世界上恐怕不会再有比这更令人愉悦的事了吧？

“我不能跟你做什么保证，但是我会放在心上的。”晴明说着，往地下的施术场走去。

茧之道。已经对活着失去信心的浮月燃起了熊熊烈火，企图将自己与周遭的尸体一同毁灭，晴明并没有阻止她，只是希望眼前这位多次被命运作弄的女子能够好好珍惜自己的生命，并且与其父亲作个了断。经过梦幻之间一路往下走，地下水脉旁的屋子中，晴明又找到了9根封魔钉以及道满留下的数份书物。

晴明没有想到道满的野心竟会令他对自己如此恨之入骨，带着封魔钉折返桑树下时，施术场的大门竟然关闭了，道满随之出现。

“原以为我的九怨之茧就要完成了，都是你从中作梗！”道满说着，眼神中充满着无限敌意。

“没多久不见，没想到你堕入魔道了啊！”晴明冷冷地说。

“晴明，用你的血肉一定能够做出最好的茧的。那么，我们就在此做一了断吧！乖乖的做你的活祭品吧！”道满摆好架势向晴明袭来，但是歪门邪道又岂是平安时代第一阴阳师安倍晴明的对手，没过几个回合，道满便倒下了。

晴明朝眼前这位已经丧失了还手之力的男子走去，但是却有人比她抢先了一步。

“你是……”晴明看着那与浮月别无二致的女子怀疑地说，因为从她身上发出的气息却与刚才截然不同。

浮月像一道红色的闪电般冲到道满面前，将其抱起，然后一路拖着他往桑树方向走去。

“不要！浮月，不要！”口关耶苦苦哀求道，但是已经来不及了，浮月将道满的尸体装入葛笼，然后自己也“倏”地钻了进去。

“哈哈哈哈！”一边已经丧失了行动能力的双子在大笑，“就样就行了！新的生命即将诞生！桑树马上就会发芽了！我们是好孩子，哈哈哈！”

“看来还是晚了一步。”从地下赶来的晴明走到葛笼前，举起手中的长矛欲往里刺，只要破坏了葛笼，桑树就不会再复活了。

“不要啊！这女孩长这么大从未见过外面的世界，又被自己的亲生父亲利用，如果她就这样死去的话实在太可怜了！”口关耶跪在地上，乞求着眼前这位掌握了浮月生命的女子。

“但是……不知道葛笼中会生出什么东西来啊！”晴明也有些无奈。

“即使这样……”

“真是个顽固的女孩，”晴明摇了摇头把剩下的封魔钉全部交给了口关耶，“这个你拿着，以防万一。”晴明说着便向大屋出口走去，那棵硕大的桑树已经完全枯萎。

天亮了，街道恢复了嘈杂，经历了夜的恐惧后，阳光终于再次洒向了世界。

“怎么了？快出来啊！”口关耶转过身笑道。

大屋朱红色的大门打开了一道缝隙，一名身穿红色和服的女孩从里面探出了脑袋，她似乎对这个陌生的世界有些畏惧，但是清澈的眸子中却又闪耀出对这个世界的无限好奇。

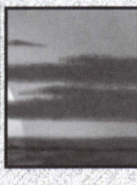
“这就是外面的世界？我还是第一次出来呢！”女孩兴奋地说。

“从现在开始我会带你去看很多地方，你选择一个自己最喜欢的地方住下吧。”口关耶俯下身子地女孩说。

“嗯！”女孩点点头。

“那，我们走吧！”口关耶抬起头，望这头顶无限的蓝天，牵着女孩的手消失在熙熙攘攘的人群中……

波波罗古罗依斯



月之规章的冒险

文:αNumber 胡索.艾云

基本操作

○:确定
△:交换领头角色
□:放出物品(3 种精灵石,**フルーツ**或炸弹)
×:取消/转为到正常视角
L1:**フリック**(详细见**フリック**篇)
L2:选择物品(3 种精灵石,水果或炸弹)
R1:同 L1
R2:同 L2
START:进入选项菜单
SELECT:切换有无迷你地图以及大小
左摇杆:移动
右摇杆:转换视角

战斗技巧

1.战斗是以速度决定行动顺序,速度越高,行动槽的移动速度就越快,到达最右边就能行动了。
2.当轮到角色行动时,有如下选择:
　たたかう:物理攻击,当武器上有附带效果时(中毒,睡眠等),只有物理攻击才能生效。
　一人技:使用技能,需要习得。
　协力技:习得协力技后,在战斗中,需要发动的双方都能行动,也就是说需要双方都在气合状态。同理,3 人协力技需要 3 人都能行动。
　道具:使用道具。
　逃跑:除了 BOSS 战外,逃跑率 100%,但是会损失约 5%的金钱。
　气合:按下×键,开始蓄力,气力越高,攻击力越大,满气时攻击力为 2 倍,气合过程中随时能行动。
3.战斗结束只能得到 EXP 和金钱,但是在行动槽上的附加物品表示战斗结束能额外得到的物品,有金钱、EXP、道具、武器、防具。随着战斗时间的推进,这些附加物品会逐渐减少,如果一场战斗拖了很久,那么将得不到任何附加物品,不过 BOSS 战的物品维持时间相应会比较长。因此,速战速决才能获得更多的道具。
4.由于 BOSS 的攻击很多都附带各种异常状态,所以在 BOSS 战时尽量装备异常状态耐性高的饰物和防具,首推[健康一番],全异常耐性提高。
5.在人物的能力中,其他的都和一般 RPG 的设定相同,唯一的区别是[运],在这里是代表命中率和回避率的整合。
6.角色每次升级都能获得 1 点 SP,可以用于习得技能和增加人物能力。每个人都有 3 个"一人技能"和 6 个"协力技",协力技发动后,双方都算行动结束。最后 1 个协力技威力巨大,需要 3 人都能行动才能发动。另外,每个技能都有等级设定,等级越高,威力越大。发动协力技不需要 2 人同时习得该技能。例如:**ピノン**和**エレナ**的协力技[疾风之刃],如果**ピノン**习得,但是**エレナ**没有习得,那么**ピノン**依然能发动,但是**エレナ**就不能发动。

フリック技巧

　フリック即 flick,意思为"击飞"。在发动的时候会出现一个目标水晶,表示当前蓄力能达到的位置,当水晶发光时为蓄力最大。角色不同,所使用**フリック**后的轨迹也不同:
ピノン:直线。**ピノン**力量很小,极限距离也短。
ルナ:小抛物线。极限距离也短。
マルコ:大抛物线。力量最大,极限距离很远,游戏里最常用的特技。
モンバ:中等程度的抛物线。极限距离一般。
エレナ:直线(相当于开口很大的抛物线)。极限距离很远。
ガミガミ:由下向上的轨道,开口很小的抛物线。极限距离短但是高。
　发动特技能击飞风、水、炎精灵石,炸弹,**フルーツ**,木箱等。在发动的时候移动左摇杆能调整目标位置。

冒险开始了 ●●●●●●

主要角色名称对照

ゼフィス(赛菲斯)	ピエール(皮艾鲁)
デュオン(迭昂)	森之魔女ギルダ(姬露达)
ルナ(露娜)	モンバ(蒙巴)
ピノン(皮诺)	ビリー(比利)
マルコ(玛鲁哥)	トード(托德)
ナルシア(娜露西亚)	シゲル(希凯尔)
パプー(帕噗)	セレーネ(赛蕾奈)
サボー(萨伯)	バーニヤ(巴尼耶)
エレナ(艾蕾娜)	ガウデ(加乌迪)
ピエトロ(皮埃特罗)	ガミガミ(卡米卡米)
レオナ(雷欧纳)	デルボイ(迪尔伯依)
ネモッチ(奈莫奇)	ハーピネス(哈比奈斯)

　碧蓝的海面上,一艘轮船缓缓驶过,龙族水手(怎么看都是鳄鱼-_-!)打完个哈欠~多么阳光明媚的天气啊!突然一阵落雷声!
　"掉下来啦! 老大!"
　"雷? 位置是?"传话筒里传来一个清脆好听的声音。
　"在魔海峡附近……"水手望了望回答说。
　"不吉利啊……听着,改变线路,返回**ポポロクロイス**(POPOLOCROIS)!"
　"现在到**ポポロクロイス**?完全是相反方向啊!"
　"没关系,不管如何先回去!"
　"了……了解!"

很久很久以前,在这个世界还笼罩在光明里的时候,世界上住满了妖精。森林、大海和天空曾经都是妖精族的领地,可是后来,作为万物统帅的龙和神的代理——人诞生了,他们在世界各地拓展着自己的领地。妖精们,被后来者夺取了住所,他们的心无法得到安宁,在心的空隙里,第一次萌生出暗的感觉。然后,妖精王**ゼフィス**(赛菲斯)得到了黑暗的力量,被称为暗之妖精王的赛菲斯,认为其他种族都是劣等的,随即将他们放逐。赛菲斯炫耀着暗之力,悲伤、憎恨不断地增加,世界失去了光辉,笼罩在一片黑暗之下,神看到这种情形勃然大怒,借助创造神**デュオン**(迭昂)的力量将赛菲斯打败,并将他永远封印在黑暗的世界,永劫不复,然后……

　"妈妈~~~"
　"你回来啦,**ルナ**(露娜)。如何? 今天也是快乐的一天吧?"
　"是啊!"露娜显得很高兴,其实啊,今天上到海面上去看月亮喔,真的好漂亮啊!如果能和**ピノン**(皮诺)他们一起看的话更好了!妈妈~~过去有个妖精借助黄金之键到陆地上去了,是不是真的啊?"

"露娜……"母亲看上去有点不安。

"那个妖精到了陆地，一定去了很多地方吧？"

"怎么又说这个，你就不能正经一点么？"

"因为……因为……因为皮诺和**マルコ**（玛鲁哥）是很重要的朋友啊！"

"我知道！我知道……但是，妖精族必须遵守月之规章，难道说你……"

"怎么了？我一点也不明白，为什么非要遵守那个月之规章不可？"

"露娜，求你……你要听好，你是海之妖精族的……"

"讨厌讨厌！什么时候都是规章，规章的，规章是比朋友更重要的东西??我不明白！我想和皮诺，玛鲁哥一起玩，好想和大家一起玩！"

"不要任性，露娜，我求求你……"

"陆地比海洋要有意思多了！"

"露娜，我刚刚说的你没听到吗??"

"皮诺和玛鲁哥也比妈妈更……妈妈你就会欺负我！大家的妈妈一直都是那么温柔！"

"你在说什么啊！露娜……这样的孩子，不再是我的女儿！你随便去当谁的孩子好了！"

"妈妈……明白了，现在就走，最讨厌妈妈了!!妈妈笨蛋!!笨蛋笨蛋笨蛋!!"露娜负气出走了……

"无论如何，也必须要遵守月之规章，如果打破了，后果不堪设想啊！你一定要明白啊……露娜……但是……我并不是存心说那样孩子不是我的女儿。我明白自己不该像那样生气……我怎么会那么过分啊？……"

"然后，妖精族分为森和海两个种族，为了让他们不再来往而定下了月之规章。"**ナルシア**（娜露西亚）正在给儿子读书，不过我们的主角皮诺王子并没怎么用心听的样子。

"皮诺，皮诺~~怎么了，很难理解吗？"

"是啊……为什么海之妖精不能到陆地去呢？"

"打破月之规章的森之妖精到海里去的话就会变成泡沫，海之妖精上到陆地就会变成沙子，所以，海之妖精都不会到陆地上去。"

"所以妈妈是森之妖精也不能到海里去?但是我到海里去也没觉得什么啊~"

"呵呵，那要感谢你的父亲了哦~"

"是吗？不怎么明白耶~"

"没关系，皮诺，现在这样子就好了。"

"妈妈~但是如果有黄金之键就能到海里去了？露娜也能到陆地上的话，又能在一起玩了，对不对~**パプー**（帕噗）？"

"帕噗~~~"王子的宠物似乎听懂似的回应一声。

"**サボー**（萨伯）老师马上就要到了吧，皮诺，要努力学习喔~"

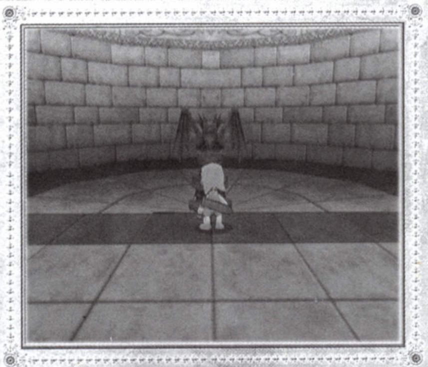
"不好意思迟到了，皮诺王子，今天有事，你就自习吧，不好意思~呵呵……"萨伯交代后就退出房间。

正当皮诺王子准备学习的时候，帕噗感到了什么，从窗口跳了出去……

ポポロクロイス城

好不容易终于能行动，先四处转转吧，不过还不能出去，被卫兵挡着，左上角**エレナ**（艾蕾娜）的房间（有女仆打扫的房间）可以找到3个**ミントドロップ**。之后就想办法溜出去吧，调查窗口就能爬下去了。

王宫果然很大……先到处逛逛吧~龙象是SAVE点（随着故事的推进，SAVE点的石像也不相同）在庭园的塔上能得到**いやしの枝**，爽快目



药，**フルーツ**各3个。在1F红地毯旁边的房间（里面有个卫兵在睡觉）可以得到体力**リング**，出到城堡外围，遇到父亲**ピエトロ**（皮埃特罗），皮诺也找到了宠物帕噗，不过帕噗好像感到了什么，一直想往城外跑。皮埃特罗也认为是时候让儿子出去冒险一下了，再次和皮埃特罗王对话，进行特技**フリック**的练习，看完2个卫兵的演示就可以出城了 。不过嘛~卫兵的阻拦出现了，此时皮埃特罗王来到，认为王子出去一下也没什么的，此时，女仆来报告说马又出问题了，建议找**レオナ**（雷欧纳）来，而皮埃特罗王将这个任务交给了王子，于是皮诺王子高高兴兴，大大方方的走出**ポポロクロイス**城，来到**ポポロクロイス**城镇。

ポポロクロイス城镇

出城门后，到左边的民家，2F里可找到3个**バクダン**，从武器店旁边的路直走上去，会遇到奶牛，给一个**フルーツ**（方法是按下R2/L2，选到**フルーツ**，再按口，就可丢出一个**フルーツ**），奶牛吃了后，再调查，会得到精灵**の恵み**，沿着路向右走（途中会经过旅馆和餐馆的2F入口），看到一座教堂，里面可以得到炎、水、风的精灵石各3个。之后这里就没东西可搜刮了，各位不用浪费时间走其他民家了（偶已经帮你们浪费了-_-:）。

ポポロクロイス城附近

河的旁边有匹马在吃草，给它一个**フルーツ**，它会返还一个**いやしの**果实。草原的左上角有个小水池，里面的宝箱要使用风精灵石才能得到。方法如下，使将一颗风精灵石丢出来，然后将其击飞，将宝箱弹出水池，里面是生命**のリンゴ**。一石头后有**いやしの**药和**ミントドロップ**各3个。在一块大石头（颜色灰色，和别的不同）旁边使用**バクダン**，会破坏石头，得到500G（建议回去买双鞋子，很不错的）另外，附近还有2个宝箱现在无法得到，以后用玛鲁哥的特技才能得到，分别是力和腕力**のリンゴ**。

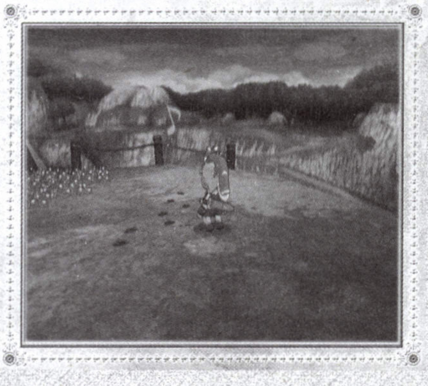
切换场景后，与**ネモッチ**（奈莫奇）交谈，获得2项基本知识，同时得到仙人之书的41和70。奈莫奇会告知**レーッサーデーモン**的事情（关于这个详细见**レーッサーデーモン**篇），奈莫奇后面的宝箱里有3个**バクダン**和9个**フルーツ**。在进入**タキネン**溪谷旁边有2匹马，其中有一匹就是**レッサーデーモン**中的**レッサーピンク**。

タキネン溪谷

仔细在附近寻找，找到白色的猪后喂**フルーツ**，会得到爽快**キャンディー**，桥的左边有条小弯道，尽头看到**レッサーイエロー**，可别忙着上去交谈，先丢个**フルーツ**，不然可是会飞走的。过桥有2条通路，先走山上的路，在一棵树旁边可以听到拍翅膀的声音，仔细一看，树还会长翅膀??……丢一个**フルーツ**就知道那是什么了

……桥旁边通向瀑布，用**バクダン**炸开路上的石头，前面的宝箱分别有9个炎、风的精灵石。上到山顶，看看路标，**タキネン**村就在不远的前方。不过先往绝壁方向去，注意路上会有个小水池，还能听到鼾声，又是一个……丢**フルーツ**吧

（注意别丢到水里了，会将它气跑的，不慎气走的话只要切换个场景再回来又能看到了）……来到绝壁旁边，又听到奇怪的声音，但是四周什么也没有啊……突然地上多了几个脚印，还有音乐符号出现……哇~~有鬼啊!! 丢下**フルーツ**



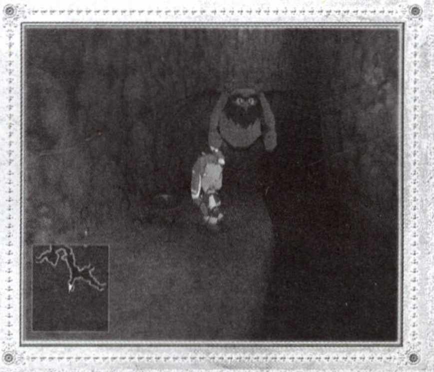
就知道鬼的真面目了~通过吊桥，遇到黑白2只猪，黑猪是**レッサーピンク**，白猪有爽快**キャンディー**，SAVE点旁边的小路可以通向瀑布，用水精灵之石即可打开瀑布后的宝箱。拣完东西，也该去**タキネン**村了。

タキネン村

进入村子后，尽头的房子旁边有3个木箱，最上一个有眼睛转动……不过现在没办法把**フルーツ**丢上去，过段情节再来吧~水车小屋里有**タネキンパン**。去道具店买小地图后就进入**フローネルの森**吧。

フローネルの森

入口附近的SAVE点旁边的大树又能听到拍翅膀的声音，抬头一看……往雷欧纳家的路上有条小道，又能遇到那可爱的小



恶魔。**かけあしの**泉里宝箱的封印需要水之精灵石才能解开，泉的外围直通一栋树屋，屋子有个罐子会跳动……丢**フルーツ**吧！接着前往雷欧纳家吧，刚一推门进去，就听到一阵求饶声和哭闹声，可怜的玛鲁哥，被雷欧纳在打PP，皮诺王子说明了城堡里马的异常，希望雷欧纳能到城堡里处理这事。

雷欧纳出去后，2个小家伙就盘算着去哪里玩了，在玛鲁哥的提议下，最后决定去一个“好玩”的地方……

这里先解释下玛鲁哥的特技，将队伍换成玛鲁哥带头，他的特技是将物体击向空中，先拿房子上面的宝箱做实验吧，将风之精灵石选好位置丢出来，玛鲁哥蓄力，当目标光标指向到宝箱时再放开LVR1，就能将风之水晶击向宝箱了。宝箱也就掉下来了（里面是战士**のベルト**）现在走回头路，以前在高处的宝箱都能通过玛鲁哥的特技得到了（基本上靠风之水晶将宝箱打下来），还记得**タキネン**村里那个木箱吗？路过时将**フルーツ**击上去就行了。雷欧纳家里有个通向水井的楼梯，下去后能得到**なごみの**水滴。一路回头走，来到当初遇到奈莫奇的地方附近，走向通往**ポポロクロイス**海岸的路，切换场景后情节自动来到神殿之路。

神殿之路

入口前面不远的山丘上有个宝箱，必须走到旁边的道路才能用风之水晶击落，在入口那里的位置是打不下来的，宝箱是精灵晶（风、炎、水的耐性增强）。入口附近还有条小道，用炸弹KO两段枯木后得到宝箱。继续前进的路上，有一个区域是不断的冒出气体，仔细寻找附近的草丛，会看到熟悉的翅膀~~切换场景前有个SAVE点，站在那里数秒后又能听到奇怪的声音，仔细看会有脚印和音乐符号……切换场景后直走，用风之精灵石可以将宝箱打到下面的道路上，里面是1000G。周围都是火焰的宝箱用炎之精灵石撞击，得到精灵**の恵み**、**いやしの**枝、万能药各3个。在去取火焰宝箱的路上会看到远方也有一个，这个难度大了点，需要将宝箱弹到上面的道路上，多尝试几次吧（不幸击落下山崖，切换场景就能回复）。稍后在SAVE点右边的小路上就能碰到这个宝箱，里面是力、生命、知识**のリンゴ**各1个，初期来说还是很有用的。在回收这宝箱的尽头，会看到一个**レッサーデーモン**，它旁边的箱子也是**レッサーデーモン**。SAVE点旁边的牛也是**レッサーデーモン**。之后就走向神殿之门吧。

不过神殿的门是关闭的，看上去也没人在的样子，于是2个小P孩就在发明开门的“咒语”了，乱七八糟喊了一堆，门还是紧闭着（会开才怪-_-）……此时玛鲁哥的肚子“咕~”的一声……正当2人准备离开的时候，帕噗好像又感应到了什么……回到往海岸的道路上，皮诺王子听到了来自海岸乘风而来的悠扬笛声，与是2人决定到**ポポロクロイス**海岸去看看。

ポポロクロイス海岸

炸开右边弯道的岩石，里面有**レッサーイエロー**，路标下面的草丛里有**レッサーレッド**。海滩边上的小道里有宝箱，需要水精灵石破解。喂**フルーツ**给海龟得到光之玉。穿过洞穴，见到了露娜，原来笛声是从她这里传出去的。3人为能够再次见面而欢喜时，王子的老师萨伯来到，传达了皮埃特罗王正在寻找他的消息，原来王子完成任务后就忘了回去。皮诺王子希望能像以前那样3人一起游玩，但是海之妖精是不能到陆地上的……老师突然说道，月之宝也许能够让露娜来到陆地上，不过他也不知道月之宝到底在哪里，也许森之魔女会知道，为寻找森之魔女，皮诺王子和玛鲁哥匆忙出发了……

回到刚刚遇到露娜的地方，在小屋里有宝箱。这个小屋其实就是道具店，看看有什么需要补充的吧。屋子旁边的宝箱需要玛鲁哥用风精

灵石将宝箱不断地弹出狭窄的过道才能得到（宝箱要在正面才能打开），里面是ハーブあめ。

进入洞穴后，一直前进会遇到水封印的宝箱（800G），在一个涌进海水的洞口前，会遇到3只青蛙（?!!）给ピエール（皮艾鲁）团长（大的那只）吃フルーツ，它会拜托主角寻找アニマル御三家。从SAVE点右边的小道直走，会遇到レッサーイエロー。搜刮完这里的宝箱后就回ポポロクロイス城吧。

回城的路上，在タキネン溪谷出入口附近黑白2只猪的旁边（地图位置最左边），有一只蓝色的兔子，给フルーツ，交谈选第2项，会得到手品师のカード，别拿去卖或丢了，以后有用~~

回到城堡里，前往马厩，从雷欧纳那得知，森之魔女ギルダ（姬露达）是皮诺王子母亲的姐姐，也是守护フローネル森林的人，现在仍然住在フローネル森林里的かけあしの泉（还记得那木屋吗？就是那里了……不过，好远~）此时，有人匆忙进来，说他们那里的动物也很奇怪，希望雷欧纳立刻过去，最近的一连串事件都很奇怪，也许是什么的先兆……

刚进到かけあしの泉，就听到一阵歌声（好恐怖的歌声-_-），还见到了几只森之妖精。再继续前进会遇到一只レーッサーデーモン，这个是游戏的第一个BOSS了，它的实力和一般的レーッサーデーモン差不多，不过HP大约有1200，如果LV在11左右的话，胜利不成问题。战斗结束后，森之魔女姬露达出现（好丑哦~真的是娜露西亚的姐姐吗？）从她那得知月之宝就是黄金之键，存放在王家宝物库里的满月祭坛，为了尽快得到黄金之键，2人迫不及待的赶回城堡，根本就没听到姬露达后面所说的话……

龙の祠

回到城堡后，到有大风车转动的塔，往楼梯下走就是龙の祠，对着龙之石像旁边的烛台使用炎之精灵石，就能打开大门。进去后会发生一段情节，2人在思考如何进去取得黄金之键，但是玛鲁哥只要一思考就会肚子饿（汗~）。旁边的门需要用炎之精灵石点燃2座烛台才能打开。

ポポロクロイス 龙の祠~区域1

进入门后，前走遇到一个在台层上的烛台，需要玛鲁哥才能点燃，深处能得到龙の祠地图1，仔细点还能看到一个レッサーイエロー。在得到地图附近有烛台，点燃后，会在レッサーイエロー对面区域掉个宝箱，同时旁边的门也能进去了。

ポポロクロイス 龙の祠~区域2

看到一个按钮，踩下去有2个宝箱掉下来，不过此时击落它们也不能得到，所以不用浪费风精灵石了。继续前进穿过一道门，玛鲁哥使用风精灵石将柱台上木箱打下去，再使用炎之精灵石击向壁画，然后从前面的移动板块回到下面，可不要从原路返回，这设定只要切换场景出现NOW LOADING就一切还原……

龙像大厅

将2块木箱推到龙像左右2个台座上，然后使用精灵石改变属性（左边的需要炎之精灵石，右边的需要水之精灵石），龙像的嘴随即打开通路。进去后就要挑战BOSS主なきヨロイ，HP大约在1600左右，注意它的攻击有毒属性的效果。此时通过移动板块返回区域2可以将宝箱打下来，来到这里就能得到（几个精灵石和仙人の书47）。

宝物库

在刚刚和BOSS战斗的地方有通路直达宝物库，立即就能得到黄金之键，不过，龙の祠的地点可不止这些，记得大厅右边的门还没开吧，有探险嗜好的玩家就随偶一起去寻找方法吧~刚进龙嘴通路的右边，有一幅壁画，用玛鲁哥将炸弹击向壁画，再用炎精灵石击打，就能激活大厅右边的移动板块。

ポポロクロイス 龙の祠~区域3

上去后见到的宝箱里面是光の玉、圣なるお香、モンスターコロン。穿过门后又能见到和区域2一样的按钮，如法炮制吧，里面是ゴールドオーブ和2000G。继续前进，来到区域4。

ポポロクロイス 龙の祠~区域4

第1个宝箱是空的，用各种方法将其弄到有按钮的地方，使用玛鲁哥的特技将空宝箱击起压到按钮上，就能看到宝箱落下来，里面是守りのリンゴ。水池旁边听到呼吸声……丢フルーツ~~水池旁边的宝箱是革のブーツ。对着有裂痕的墙壁使用炸弹，里面有个宝箱……鬼啊!! 宝箱还长眼睛……尽头青色封印的宝箱用风之精灵石破解。点燃出口旁边的烛台就能出去了，至此，龙の祠的宝藏全挖光~去拿黄金之键吧！

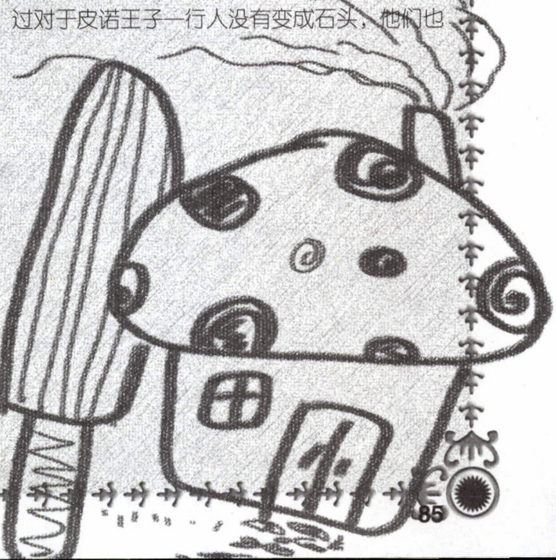
海上的露娜很是担心2人，旁边正在偷看的神秘怪物却在偷笑，似乎是皮诺王子上当了……长途跋涉终于回到海岸边，将黄金之键交给露娜，一阵光芒过后，露娜的鱼尾变成了双腿（传说中的美人鱼变身~）3人都感到很高兴，不过在一旁偷看的小怪物就惨了……原来教皮诺王子等人寻找月之宝的老师是他化身的，目的是能得到真正的月之宝——月之水滴，不过月之宝却被姬露达解释成黄金之键了……皮诺王子他们希望能感谢"老师"和姬露达，但是，老师正在开会，只好先去かけあしの泉了（好，好远……）

タキネン村，看看这里有什么能买的就赶快买了，等下这里就变成死村了。走向フローネルの森，雷欧纳就挡在前面，差点把玛鲁哥吓的半死……就在4人有说有笑之时，突然后面一片白光袭来……当皮诺王子3人醒来时，发现雷欧纳和村子的人全部变成了石头，玛鲁哥悲伤的直掉眼泪，露娜认为海之妖精王（露娜的母亲）可能会解开石化的方法，不过她却隐瞒了海之妖精王是她母亲的事。出了村子，发现姬露达也变成石头倒在地上，皮诺王子非常担心城堡里的人，紧忙赶回ポポロクロイス城。

赶回城堡里一看，这里的人也全部变成了石头，来到城堡3F的会议室，果然，皮埃特罗王，娜露西亚皇后，以及一干大臣全部变成了石头……这下轮到皮诺王子大哭了，而露娜坚信海之妖精王有办法将众人恢复，但是她却希望皮诺王子2人在这里等她（果然不希望其他人知道海之妖精王是她母亲）正当3人准备出发之时，门外传来了脚步声……难道有鬼??

开门的是片头中见到的龙族水手，他以为皮诺王子等人也变成石头，但是皮诺王子的一声回应把他吓的半死……棍子从空中落下，正好削去了皮埃特罗王的一边头发（当他恢复后就有趣了~）。为了打探消息，皮诺王子满城去找逃走的龙族水手。先别忙着出去，调查皮埃特罗王的石像2次，会暂时"借用"龙剑（一借就借到结局-_-），这把剑还真的不是一般的强，对敌人还有攻击、防御、速度下降的特效，还会随着皮诺王子的LV而增加攻击力，可当最终剑用了（后期如果不是特别修炼，只有光之剑的攻击力能超越龙剑），千万别错过了。

来到城堡外，龙族水手大叫着冲了出来……而船长艾蕾娜却显得很镇定，见到了皮诺王子一行人后，大家都很惊讶。艾蕾娜是皮埃特罗王的妹妹，因为在海上感到不寻常的气息，而赶回来，没想到发现这里的人都变成了石头，不过对于皮诺王子一行人没有变成石头，他们也



感到很奇怪……最后艾蕾娜决定和皮诺王子一起去寻找海之妖精王（没办法，这3个小P孩所谓的办法……）。

皮诺王子听到能坐船感到很兴奋，玛鲁哥认为王家的船一定很威武，而露娜认为是美丽豪华……听得艾蕾娜直冒汗（那艘船哪里威武美丽豪华了-_-）。艾蕾娜让他们好好休息一晚，明天就出发，随即离开准备明天的东西（该不会去临时装饰船吧?~）。此时水手**モンバ**（蒙巴）跑过来，这里的对话很有意思啊：因为城里的人都变成石头，如果还睡在城堡里会很恐怖，所以为他们准备了旅馆的房间，在那里休息到明天（汗~难道那里就没石头了？）临走前还吩咐他们要记得洗澡，记得刷牙，还要早点睡~~

海岸

一路走到海岸，刚到沙滩就遇到了BOSS**ポアデリス**，号称海上最凶残的海怪，HP大约有2400，特殊攻击**エレキトルネード**能造成单体麻痹，而喷墨则是全部暗黑状态（命中率降低）。战胜之后，露娜认为海里一定出了什么事情，因为一般情况下这种海怪不应出现在这里。

ダカート号

终于看到船了，3人都发出惊讶的感叹声（果然是小P孩~），皮诺王子说明了迟到的原因，甲板长几乎不敢相信~上到船后，玛鲁哥一直在感叹（-_-*），而露娜却感到这船一点也不漂亮，就像是海盗船……船头和船尾的房间里都有宝箱，分别是健康**サンダル**、1000G和**なごみの**水滴。来到皮诺王子等人的房间，甲板长给他们说了点海员的基本知识。

终于开船了，此时也能看到大部分的船员（果然像海盗船……）与艾蕾娜见面后就能自由活动，没找到前面几个宝箱的现在找一下吧！逛完船后回到房间休息。夜深人静之时，蒙巴突然跑进来大叫~问3人要不要试试胆量……具体路线如下：

1.到船头和船长交谈2次，选择[**はい**]，得到一部分海妖的情报。

2.船尾的通路，从皮诺王子房间侧面走出去，沿着道路走到船尾就能见到**ビリー**（比利），交谈。

3.**エレナ**的房间，选择[2回]。

4.船舱最下层，与**トード**（托德）交谈，之后出现3个小怪物（船舱的第1层有武器道具店，更新装备后再去）

5.回房间与蒙巴交谈，选[17]。

之后所谓试胆的真相……只不过是某人想偷懒而已（@_@）。

第2天天刚亮，3人就被叫起来分配工作了：露娜到艾蕾娜的房间，玛鲁哥去厨房帮忙（不被他吃光算庆幸了……），而皮诺王子则送早餐给托德（位置在昨晚试胆时，托德站岗的房间里）。完成任务后先SAVE之后再出去，马上会有BOSS战。这次的BOSS基本上和前个一样，只是多了招8**ラッシュ**，不过这次艾蕾娜会强制出击，暂时踢谁出去由大家自己决定了。

战斗结束后，船员们大声欢呼，都佩服皮诺王子等人小小年纪就有如此惊人的实力。艾蕾娜则要求他们去给**ランバート**治伤，医务室在船舱1层，武器店的对面。

单独行动时先到甲板上层和露娜交谈，露娜终于说出海之妖精王是她母亲，但是却不愿面对母亲……因为那句“不再是我的女儿……”。在这气氛下，蒙巴居然跑来打搅，说玛鲁哥那里需要人手帮忙，没办法，只好直奔厨房了。厨房里，玛鲁哥对皮诺王子说了大堆道理：不管孩子如何，天下不会有不担心孩子的父母，也没有不关心父母的孩子……2人准备去劝说露娜的时候，厨房大娘出现，可怜的玛鲁哥……

再次回到甲板和露娜交谈，会发生情节：远方驶来一艘古老的船。这下碰到海盗了，艾蕾娜觉得对方的声音很耳熟。

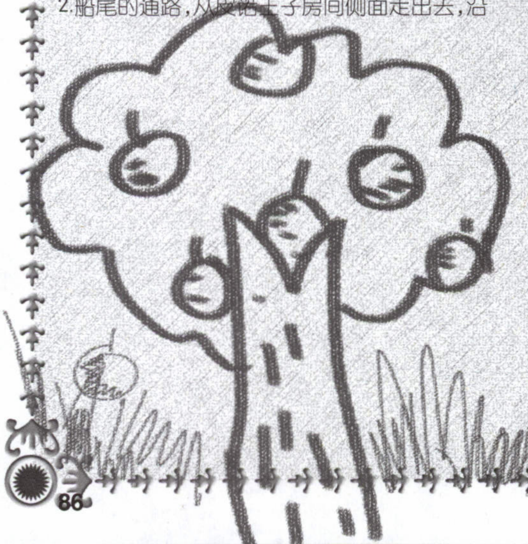
海盗船タートルベース

进入海盗船后，左边上层的甲板有宝箱，利用艾蕾娜的特技将宝箱左边踢出一点空间，再从旁边走过去，就能打开宝箱（**月の恵み**、**精灵の恵み**，圣**なるお**香），右边甲板的宝箱只需要横着用风之精灵石就能打下来。

ポポロクロイス 海盗船~区域1

从电梯来到下面的区域，这里皮诺王子是强制出战的。木箱子里藏有宝箱，用炸弹炸开，得到**いやしの**水滴等3样道具。旁边有个红色的箱子，将其拖到入口附近，用露娜或玛鲁哥将箱子击到对面的红色按钮上，只要碰到就行，不需要压住，这样桥就能连接起来，如果失败了，出门再回来，箱子就恢复到原来位置。过桥后，再将箱子击飞到对面。门附近的小道有工厂地图，这样就不会迷路了。

从楼梯下来后，见到1个头尖尖的**デフロボ**，和他对话后选择**どうしたの?!**，去调查他的背面，再和他对话可以得到生命的指轮，再前进不久就能看到从对面打过来的箱子，再将箱子击飞到旁边的区域压到红色按钮才能连接桥（这里一定要小心，否则就要重头再来）



ポポロクロイス 海盗船~区域2

路上的木箱可以炸开，注意木箱后有宝箱（1500G），需要用特技弄出来才能得到，深处的宝箱是革**の**服和飞翔**の**羽根。从宽大的甲板能下到区域3。

ポポロクロイス 海盗船~区域3

没走几步路，就听到久违的翅膀声……它藏在小地图最右上的角落，一路炸开箱子不费什么功夫就能找到。中间区域上的箱子用玛鲁哥将炸弹击飞炸碎，看到宝箱，然后再用风之精灵石弹出去，里面是3个**オリーブオーブ**。通过SAVE点（老头像）旁边的电梯到达区域4。

ポポロクロイス 海盗船~区域4

进来一看……寒！船上还有这种地方?！农田边上有宝箱，有炎**の**精灵石等3个道具。农田上有3只乌鸦，叫声很不爽，用火之精灵石击向稻草人，稻草人会跳起来吓跑乌鸦（等待乌鸦飞到稻草人上方），3只乌鸦全部驱赶后，农民机器人会来感谢并将身后的罐子清除，这样就直走到区域5。

ポポロクロイス 海盗船~区域5

这里是风云黑潮大魔王创造的高级住宅区。视线一转，发现有个**レーツサーデーモン**，似乎在等BUS……十字路口的民居2F有宝箱，用风之精灵石打下来，里面是这里的地图。在地图最下面位置的垃圾箱有豪华**な**指轮（垃圾箱那里闪闪发光），邻近出口的民居2F也有宝箱，里面是2000G和3个**マリンオーブ**。在出口那里遇到**シゲル**（希凯尔），挡住了道路，要把豪华**なタキシード**给他才能通过，获取方法有2个：

1.到地图的最右上角可以见到**アケミ**被狗缠住，扔一个**フルーツ**给小狗，会显出真面目……之后**アケミ**会赠送豪华**なタキシード**。

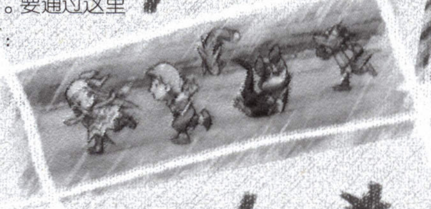
2. 在入口等BUS的**レーツサーデーモン**处有卖，5000G（买了后就不会出现**アケミ**事件）

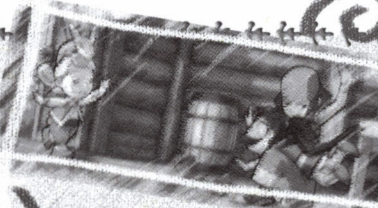
ポポロクロイス 海盗船~区域6

在舞台上找到了希凯尔，交谈2次后再用特技击飞他（随便谁都行），之后再调查可以得到**ピコピコハンマー**，这是皮诺王子的EX装备之一，能大幅度提高速度，而且能造成敌人速度下降和黑暗效果（目前不能装备）。SAVE点

前方的宝箱是3个ブラッドオーブ。要通过这里就要全部正确回答问题，答案如下：

1.黑潮タウン站前
2.アイアイガサの木
3.黑潮桥
4.黑潮汤





ポポロクロイス 海盗船~区域7

一直走会看到个机器人挡路，先不管它，进入控制室，找到一个放着很多箱子的房间，这里有区域7的地图。调查中间位置的机器人背部，得到ID号"103"。返回控制室，进入茶色门的房间，按下洗澡间地上的按钮，伪装成机器人デフコマンダー。去到前面挡住通路的机器人那里，询问他的ID号，得到ID号"101"。回到控制室中央计算机前，依次输入ID"101——103"。然后通过刚修理好的升降机来到下层，站在按钮上就能除去伪装，用玛鲁哥将伪装击飞到对面，然后通过ID号101的机器人所挡住的门，在下去的升降机附近有隐身的レッサーブルー，下去后，将伪装弄到白色的框中间，踩下按钮，穿上伪装。回到上面直走，得到守门机器人的ID"102"，从右边转回控制室，依次输入ID"101——102"。到洗澡间脱下伪装，从刚刚ID号102的机器人挡住门进去，进入控制室。到洗澡间穿上伪装，在计算机前输入ID"102"，这样ID号102的机器人就会被调走，现在可以进入セキュリティールーム了。调查系统计算机，就能打开全部的限制。回洗澡间脱下伪装，乘坐电梯前往区域8（电梯在来到区域7的电梯后面，地图的最上方）

ポポロクロイス 海盗船~区域8

下去后就见到了海贼的真面目……原以为要打那个大机器人，没想到只是个头巳……BOSSタートルベース·发令所大概有4800的HP，特技有3种：导弹发射（全体攻击）、零距离发射（单体攻击~GP03的零距离BEAM炮么~）、风云黑潮扇风机（单体，速度下降）。有龙之剑的话难度不是很大，多使用露娜的スプラッシュ和玛鲁哥的クラッシュボーン就可以了。战胜他之后，他居然启动了自爆装置（-_-W）……这里只有2个宝箱，都是防具，藏在木箱里，逃跑前记得拿，从"大魔王"的房间里就能出去。

真是无耻的"大魔王"，居然还发射导弹，幸亏跑的快……刚从海盗船逃脱，可怜的玛鲁哥马上就被抓去厨房了，而皮诺王子将以前玛鲁哥所说的大意转达给露娜，露娜回想起小时候母亲和她所说的事，终于打起精神，和皮诺王子一起去找母亲……

经过长久的航行，终于来到了マリーナ城。

マリーナ城

出发前先去买武器防具吧，船上的武器店更新过了。和艾蕾娜对话后就可以出发。到达晋见之间，露娜向母亲道歉，而海之妖精王セレーネ（赛蕾奈）也为对女儿发怒而感到不安……3人说明了ポポロクロイス王国所发生的石化事件，赛蕾奈看着女儿脖子上的黄金之键，立即就明白怎么回事了。原来，黄金之键是连接月之规章的关键，月之规章是自古以来海与森之妖精互不往来的契约，因为皮诺王子等人取走了黄金之键，因此受到了黄金之键的诅咒——他们要活着承受失去亲人的痛苦，这也是皮诺王子2人不会变成石头的原因……而要打破这个诅咒，就必须在限定时间内取得月之水滴交给赛蕾奈，由她来解除诅咒。皮诺王子不知道月之水滴在哪里，受到赛蕾奈的指责，身为王子却什么也不知道……唯一的线索是月之水滴一定在龙之祠的某处……

为了尽快将大家恢复，皮诺王子在赛蕾奈的催促下，赶回ポポロクロイス王国。根据艾蕾娜的推测，月之水滴很有可能在龙之祠深处的满月祭坛，不过通向满月祭坛的门只有在满月的时候才能打开，为了赶在满月回到ポポロクロイス王国，ダカート号全速发进!!

满月祭坛

回到龙之祠进入王家的宝物库，打开满月祭坛之路。

ポポロクロイス 满月祭坛~区域1

进去后，将后方柱子上的箱子打下来，将其变为水属性，一路推，最后推进里面的水之台座。台座上面附近的宝箱是レッサーグリーン变的。继续前进，用风之精灵石解开青色的封印，得到地图。旁边的台阶上有隐身的レッサーブルー，丢フルーツ就能将它引下来。同时台阶上的柱子也有箱子，打下来，转变为水属性，推到地图左上角的台座。从得到地图的宝箱前进，可见到两边的墙壁上都有壁画，用水之精灵石攻击蓝色的壁画2次，再用炎之精灵石攻击红色的壁画1次。这样旁边的通路就会连接起来，将箱子打到旁边的桥上。（如果不幸箱子掉进河里……在得到地图的宝箱上的台阶会有箱子）通过桥去到对面，找到箱子，将其变为水属性，一路推，门旁边的岩石炸开后，里面有台座。台座旁边的宝箱是2000G和狩人のブーツ。

ポポロクロイス 满月祭坛~区域2

下阶梯时可以见到レッサイエロー和宝箱（なごみの水滴和光之玉）旁边的小路上有宝箱，里面是3种类的オーブ各3个。过桥后一直走，看到6幅壁画，其中5幅是相同的，在限定时间（约30秒）内用炸弹炸那5幅相同的壁画，那么不同的那幅壁画就会出现箱子。继续推箱子前进，在塞进最后一个台座后，喷口就会停止供应水，从而可以得到对面的宝箱（2000G，ナイトソード，骑士之鞋，天惠の纹章，そよ风サンダル），进入门后，得到着ぐるみ和着ぐるみの足，加上先前得到的ピコピコハンマー，组成一套EX装备，速度大幅度提高，同时附带暗属性耐性提升，防御睡眠、暗黑、封。接着前往西南方的满月祭坛吧。SAVE点上的宝箱先用水之精灵石打开封印，再用风之精灵石打下来，分别是力、守的リンゴ。进去拿了月之水滴后别忙着离开，再回去有3个宝箱藏在柱子后面，用相应的属性石就能解开。用飞翔の羽根跳出迷宫……

出了ポポロクロイス，见到萨伯老师，这家伙是假的，不过皮诺王子等人可看不出来，还将刚得到的月之水滴交给他……骗到月之水滴的萨伯显出了原形——バーニヤ（巴尼耶）。为了抢回月之水滴，恶战开始了！这家伙不算BOSS，HP2000不到，简单的很~打倒他之后，他居然变成鸟溜了……赶紧追上去。

来到ポポロクロイス海岸，见到真正的BOSS——ガウデ（加乌迪）。HP约5000，攻击手段有3种：单体通常攻击，附带麻痹；アイアイ，全体攻击，附带魔力下降；ポイズンスプレッド，全体攻击，附带中毒。这家伙可算是强敌，注意及时回复HP，尽量降低它的攻击和速度。

好不容易将他打败，此时却出现了一个不该出现的人——赛蕾奈，她居然和巴尼耶等人是一伙的，她得到月之水滴的瞬间，那眼神，已经不是露娜所认识的母亲（怪不得那时催促皮诺王子赶紧出发）……赛蕾奈无视皮诺王子等人，走向大海，而巴尼耶说出了月之水滴的真正作用是使暗之妖精王赛菲斯复活！！突然“轰隆隆”几声传来，为了杜绝后患，**ダカート**号也被破坏了……幸好船上的大家都没什么事。

事态变的严重起来了，万一暗之妖精王赛菲斯复活了，世界很有可能再次陷入黑暗之中。但是露娜怎么也不相信那个温柔的母亲会做出这样的事，为了弄清事实的真相，为了**ポポロクロイス**王国的人们，为了世界，大家决定到化石岛去。可是问题是现在没有船可以用，正在发愁的时候，找碴的人来了……曾经见过的海贼——风云黑潮大魔王，不过这时候可没功夫管他，毕竟王国的人们和世界更重要，当风云黑潮大魔王听到王国的人全部被石化也包括了他“心爱”的娜露西亚后，急冲冲跑向王国……

ガミガミ（卡米卡米）魔王，也就是风云黑潮大魔王（以后就叫老头子），决定暂时放弃敌对关系，和皮诺王子联手拯救娜露西亚。怒涛海王丸，比以前的木船好太多了（名字也气势点~），众人赶紧向化石岛出发。但是却没人知道化石岛在哪里，不过蒙巴说故乡**クロコネシア**或许有人知道，为了拜访传说中的仙人，怒涛海王丸全速向**クロコネシア**驶去……

怒涛海王丸

到处逛逛吧，这里可说应有尽有，舞台前的胖子是道具武器商人。整个船上只有2个宝箱。乘电梯走上甲板就能发生剧情，露娜吹着笛子，而蒙巴刚好说他也知道这曲子，于是皮诺王子和露娜提议蒙巴唱这首歌。蒙巴唱的真是五音不全，完全不知道唱些什么……而蒙巴还以为2人听不清楚，打算再唱一次~幸好机器人来到，告诉已经到达**クロコネシア**岛，总算替2人解围了。

クロコネシア岛

クロコネシア岛不愧是蒙巴的故乡，连岛的造型都是……拜访村长却不在，没办法，只好去找了。（此时返回船上，和舞台上的希凯尔交谈可以得到**ナルシアステッキ**——老头子的EX武器）。村长家旁边屋子附近的罐子是**レッサーグリーン**，有不错的防具卖，也能交换到更强的防具。在屋子里有SAVE点。过桥后，大船上有楼梯下去，可以得到渔师**の**腰卷。道具店（里面很华丽，躺着的龙就是店员）里有2幅附近地区的地图，可别忘了买。准备齐全后，就到旅馆去，村长指明到**デルボイ**（迪尔伯依）家的去路，之后就出发吧！

ジャングル

前面的路标指示着有海岸和**メダマ**山两条道路，先往海岸方向走。（海岸路线是一趟寻宝之旅，和情节一点联系也没有，但是能得到玛鲁哥的EX装备）

海边区域

前面见到了久违的奈莫奇，交谈后可以得到仙人之书44和79。炸开挡路的木根，再用火之精灵石打开封印，得到光**の**玉等3种类道具。继续往旁边走入一点，可以看到远处有个宝箱，玛鲁哥使用风之精灵石将宝箱打到道路上，再返回去就能得到（里面是猎人**のベルト**）。切换场景后，出现2条道路，先从左边上山。山上有3个分岔通路，分别可以在岩石后找到2个宝箱和**アフロウータン**，它就是当初海边洞穴里的青蛙拜托找的动物之一，给他吃一个**フルーツ**，交谈后出现选择：[一本出**す**]和[五本出**す**]（前者需要金钱1000G，后者需要金钱5000G），选[一本]可以得到究极**のジュース**（单体HP，MP全满），选[五本]得到道化师**のベル**，将这个交给海**サーカス**团团长，可以得到玛鲁哥的EX装备**だるまストーブ**。

拿完宝箱后就下山去海边。海边的乌龟是**レッサーピンク**，注意从这里开始的**レッサーデーモン**的能力大幅度提升了，HP大概有1300左右，速度也很快。SAVE点边上的海有**レッサーレッド**在潜水……（进入湖区域后的怪物很强，但是EXP和海边区域的差不多，最好先升几级再进去）

湖区域

前进又可看到路标，先向右边走。切换场景前进可看到**レッサーイエロー**，继续往左边走能见到木根（这里道路通向湖高台，可以见到**サーカス**团团长），先别管，继续前进。在一片空旷的山下，转换视角，能看到山上有3个宝箱，这里要用老头子的特技才能得到宝箱，里面是生命和速度的**リンゴ**以及3000G。继续前进又能看到路标（旁边有**レッサレッド**），写着往火山的方向，无视，往右走。给

牛一个**フルーツ**，可以得到猎人**のベルト**。在一块可炸碎的岩石对面，有**カモフラブタ**（青蛙要找的动物之一，藏在一片红白色的叶子下面），给一个**フルーツ**再交谈，选择[怖**いの**？]，再次交谈选择[治**す**]，可以得到赤鼻眼镜，拿去给**サーカス**团团长，得到**マルコ**的EX装备**スコップ**。**サーカス**团团长的位置在进入湖区域左边路上的小道里，现在就去找他吧（这里得到的赤鼻眼镜，道化师**のベル**加上以前得到的手品师**のカード**，3个全部给团长就能到玛鲁哥的全套EX装备）。湖区域出口旁边有5个**オリーブオーブ**，出去后就是指向海岸和**メダマ**山的路标附近。

メダマ山

回村子先SAVE一下。沿着路直走到切换场景前遇到一个**レッサイエロー**，这个速度超级高，建议不要和他交战。上山的路是一条直路，在一洞穴出口的宝箱有3个**いやしの**枝和爽快**キャンディー**。继续前进再次遇到挡路的大岩石，上面有个宝箱，里面是贤者**のベルト**，用老头子的特技才能打下来。一悬崖边上的宝箱用风之水晶石打到下面的道路上再去回收（从迪尔伯依家回来时再打），里面是运**のリンゴ**。切换场景后来到一个充满雾的地方，先别着急上梯子，在周围转转，会发现宝箱，里面是圣**なるお**香等3种道具，其中一只蜥蜴是**レッサーピンク**化身，他这里有很好的饰物购买和交换。爬上梯子，过桥后有只刺猬挡道，走到桥的尽头时，将一个**フルーツ**丢到桥下，就能过去了。再爬个梯子终于到了迪尔伯依家。

デルボイ家

屋子前面的木箱（一堆柴旁边）是**レッサーグリーン**化身的。进去屋子后，迪尔伯依已经在等待他们。皮诺王子很奇怪为什么会知道他们的到来以及名字，迪尔伯依解释说这一切

都是注定的命运——蒙巴出外旅行，带着勇者（汗！）一起回来……随后解释暗之妖精王的来历，原来赛菲斯是最初的妖精王，在远古之时，为了称霸世界，不断的驱赶其他的种族，这一做法激怒了神，神将赛菲斯和他的暗之军团封印在化石岛。但是赛菲斯在被封印之时灵魂却逃了出去，等待复活的时机。在化石岛上有新月祭坛，如果在新月之时在新月祭坛供奉上月之水滴，那么赛菲斯和他的暗之军团就会复活，世界将再次濒临毁灭……好在离新月还有一段时间，还赶得及去阻止。此时皮诺王子也询问了如何解开**ポポロクロイス**王国的诅咒，迪尔伯依说这和赛菲斯有很大的关联，在化石岛上一切都会明了。蒙巴希望迪尔伯依能将村子里传说中的快船**レムナス**借给他们，而迪尔伯依说那不过是展示品而已……不过传说中的快船**レムナス**的确存在，只有在皮诺王子通过试练后才能借给他们。不过老头子可不爽了，一个劲大叫他的怒涛海王丸是最强的，迪尔伯依解释说，要到化石岛，必须要通过魔海峡，而到魔海峡的船没有一艘能回来，包括蒙巴的老爸……只有**レムナス**才具备突破魔海峡的能力。迪尔伯依要求皮诺王子明天再来这里，接受试练……（在**デルボイ**家里有宝箱）

回到村子里，上旅馆2F就可以休息了。晚上，皮诺王子醒来时发现露娜不在屋子里了，于是出外寻找。在海边发现了露娜，露娜告诉他，由于月之规章的作用，海与森的妖精不得不分离，而许多的亲人，兄弟，恋人为了团聚，不断的去打破月之规章，长年累月，在海与森的交界处形成了海滩（打破规章的海妖精会变成沙子，森林妖精会变成泡沫）。露娜不相信，以前那么温柔的母亲会变成想要解开封印的坏人，此时迪尔伯依突然冒出来，告诉他们，现在的海之妖精王赛蕾奈已经不是以前的赛蕾奈了，正确的说是被逃出的赛菲斯之影给控制了，因为封印只有妖精王才能解开，只要到了化石岛，就能解开全部的疑问。迪尔伯依的一番话也打消了露娜对于使用黄金之键的自责。

第2天，众人打算到迪尔伯依家，没想到他自己却出现了（真是神出鬼没）。为了有资格乘坐**レムナス**，必须要通过火山深处的试练，而蒙巴要成为**レムナス**的船长，更加要通过试练。因为只有**クロコネシア**的人才能担任船长。

（自由移动后回到怒涛海王丸里的舞台，从正在玩老虎机的**ベル**那里可得到**おいしい便当**）出村后，又遇到了经常见到的妖精，她寻问**レムナス**在什么地方，皮诺说出在试练洞窟里，得到消息的妖精马上飞去，想要破坏**レムナス**。

火山地带

从**メダマ**山区域进入火山区域，一块写着没有迪尔伯依的许可，不准进入火山字样的路标旁边就能进入火山地带。进去不久可以见到SAVE点。那附近有条小道，可以找隐身的**レッサーブルー**，这个可不要忙着打，他这里可以买到密林地图2和3（总共1700G），不要错过了。右边直走的道路边上有个需要风之精灵石才能解开的宝箱，里面有健康六番1个。切换场景后，路上都没什么宝箱，只有在临近出口那里的猩猩是**レッサーピンク**。再次切换场景，很清楚的摆着SAVE点和**レッサーイエロー**。SAVE点旁边的密林里藏着个**レッサーレッド**，需要将**フルーツ**丢上去才能将他引下来。来到试练洞窟前，邪恶的妖精——**パティルーサ**，驱赶着一条龙挡在面前。原来她是奉赛菲斯的命令前来阻止皮诺王子的。龙的HP约5000，特技有3种：**クルクルパウダー**，全体混乱；**サンダーフレア**，单体攻击，附带麻痹；**アシッドブレス**，全体攻击防御下降。要小心**サンダーフレア**，被打中一次少说也250点HP以上！战胜BOSS之后，妖精掉到水里随着几声惨叫熔化了……

试练洞窟

右边的烂墙壁可以用炸弹破坏，可以得到地图1。进到里边，从左边的梯子下去。下了2次梯子后，往右边走，会发现又有堵烂墙壁，炸开后里面的宝箱是**レッサーグリーン**的化身。从左边的斜坡下去，遇到一堵火墙，需要用3个水之精灵石才能扑灭，注意火墙会再生，动作要快点。再下一次梯子后遇到一个怪怪的装置，似乎是放属性箱子的……暂时无视吧，从桥旁再下一次梯子。走着走着，听到有声音在呼唤他们，原来是一堆五颜六色的奇怪石像，石像拜托皮诺王子一行人帮他们恢复原位。先想办法搬运这些石像吧，回到桥旁边，看到一个与众不同的**レーツサーデーモン**，花钱就能搬运石像，一次100G。花10G的话则是将皮诺王子放到最下层。要将石像放回原来的地方，有2个要点：1是石像在图腾柱子（中间高高的柱子）的顺序，2是搬运这些石像到柱子上伸出的小小平台。和石像交谈可推测出顺序，由于这个小游戏是比较漫长和BT的（搬运过程居然还能遇到敌人，虽然几率很小-_-），为了节省各位的时间，石像的顺序从高到低依次为：**キイロ**（黄色）——**オレンジ**（橙色）——**クロ**（黑色）——**チャイロ**（茶色）——**シロ**（白色）——**ミドリ**（绿色）——**ムラサキ**（紫色）。

确认顺序后就是麻烦的搬运了，通过**レーツサーデーモン**将下面的箱子搬上来，然后运用玛鲁哥的技能将石像击上柱子上伸出的小平台，由于柱子上的平台高低不同，注定了要走N多路搬运石像。万一不幸将柱子打出平台掉到下面，估计大家就快抓狂了……

呼呼~忙了好久，终于全部搬运好了，得到了2个属性箱子，将这2个箱子分别弄到上层的那2个装置上，根据属性改变箱子的属性（一个为火，一个为水）就能连接最上层的通路。用火之精灵石点燃两边的烛台就能打开门。

里面是历代**レムナス**船长的石像，而蒙巴先祖的石像也陈列在这里。石像下面都有宝箱，

推荐蒙巴的技能用风之精灵石打出来，分别得到：**虹色の玉**、**海贼王の服**、**パイレーツピア**和**パイレーツバンド**。进入深处的门，终于要见到**レムナス**了……

“从小我就梦想能搭乘传说中的船**レムナス**，但是村子里的那些家伙一直在嘲笑我，为了成为一名出色的水手，我出外旅行，就是为了能够配上**レムナス**，终于在今天，我的梦想就要实现了！！”展现在大家面前的，就是传说的**レムナス**，的确很有气势啊！正当大家都在欢喜之时，出现了4条龙，其实就是历代船长，其中也包括蒙巴的先祖。历代船长们要对蒙巴他们进行试练……

要面对2场BOSS战，其中蒙巴是强制出击的，不用担心第2场战斗的恢复，第1场结束后肯定LV UP的。

第1场BOSS战：历代船长サンバ，HP约3600，特技有3种：クロコネシア乱舞，单体攻击；电击掌底，单体攻击，附带麻痹；超！クロコネシア人，BOSS自身HP回复，攻击防御速度提升。

第2场BOSS战：历代船长シンバ，HP约2900 3种特技：岩石落とし，单体攻击，附带防御下降和黑暗；束缚する系，全体攻击，附带攻击防御下降+封印；マインドキャッチ，单体MP下降。

好不容易战胜了这2条龙，蒙巴展现了**クロコネシア**人独有的特技：雄叫，这是将体力和精神力最大限度发挥的究极技能，代价是生命！！但是蒙巴用的只是半成能力，而且差点没把大家吓死……船长们认可了蒙巴等人的实力，梦想的**レムナス**终于到手了！

这里的2个宝箱都是防具。拿完就回村子吧（船上的船员室里有SAVE点）。

回村子后，先到怒涛海王丸找希凯尔可以得到老头子的EX装备**ナルシア**服。又得走一趟迪尔伯依家。迪尔伯依说，1000年1次的新月就要到来，如果再不快点，就来不及了，接着把一个特殊道具交给了皮诺王子，作用是立即到达历代船长那里（不愧是特殊道具，情节专用，怪不得怎么找也找不到……），不过老头子又不爽了，怎么也不乘坐**レムナス**，没办法，只好放他走了。回到村子，接近怒涛海王丸，会发生见送的情节。之后大家使用特殊道具，来到**レムナス**所在处，终于能够进发了！！

皮诺王子单独行动时，进入机关室，会发生为**レムナス**祈祷的情节。不久，终于到达了魔之海峡，突然大家听到一阵歌声，随之皮诺王子和玛鲁哥倒下了，原来这是**ハーピネス**（哈比奈斯）的诅咒之歌，凡是听了这歌声的男性一律被诅咒，就算逃离歌声范围也没用，只有干掉哈比

奈斯才可以消除。不过意外的是蒙巴却不受歌声的影响，不过大家很快就知道是什么原因了（蒙巴天生五音不全……）。没办法，只好由蒙巴、露娜和艾蕾娜3人去找哈比奈斯。

幻之岛

下船后马上就能看到宝箱（**いやしの**水滴），前面是怒涛海王丸，还有**クロコネシア**岛?! 艾蕾娜解释说这应该是幻觉，但是却从怒涛海王丸上冲出个机器人……看来船是真的，进去见到了**ベル**，她说船被海草缠住，突然传来奇怪的歌声，男性全部变得怪怪的……

这里的地形和**クロコネシア**岛是一样的，村长家前的宝箱用露娜小心点打出来，里面可是4000G哦~在左边的木柴旁边的宝箱是飞翔の羽根等3种道具。进入深处，发现是**ポポロクロイス**城镇，紫色的门是传送点，在2间屋子的中间有这里的地图1，用露娜将宝箱打到后面，再通过前面的传送点移动到后面就能拿到。台阶上的宝箱是3000G。进入城堡后，原来的城堡变成了**マリーナ**城，在马厩小屋旁边的树木后面藏着3500G，被封印包住的宝箱则是2500G。

进入城堡前，蒙巴希望露娜能做好心里准备，因为这一切都是幻影。在一条直道的边上，有可以炸开的墙壁，藏有光の玉等3种类道具。切换场景后，旁边就能见到**レッサーイエロー**，2条分支路的左边尽头是宝箱（**いやしの**水滴等3种道具），在一道黑色的门处传送到上面可以得到地图2，之后就是不断的通过类似的传送点到处传送了。这附近一共有2个宝箱（分别是黑精灵晶等3种类道具和10000G），还有一个**レッサーブルー**。通过传送区域后，直走来到一个很漂亮的房间，这里有SAVE点和2个宝箱，其中一个是**レッサーグリーン**，另一个是贝壳の**ネックレス**。地图中间的左下放有爽快**キャンディー**等2种道具。

切换2次场景后，又见到了属性台座，先去寻找箱子吧，在路上发现了箱子，不过在当前方位打不出来的，要绕个圈子到后面去。将箱子变为水属性推进台座，池子的水就会退出，出现通路和宝箱（虹色の玉）。附近的池子里可以见到**レッサーレッド**，之后就一条路到晋见之间，不过别忙着进去，前面有SAVE点和**ロイヤルシューズ**等2样防具。

明知道是假的，但是露娜还是情不自禁的冲过去……好在蒙巴和艾蕾娜及时挡住那致命的一击。BOSS**ハーピエル**的HP约4000，通常攻击附带麻痹；**フェザーエッジ**，全体攻击，附带中毒和封印；愤怒の旋律，全体MP攻击；优しの旋律，全体攻击。建议打BOSS前装备抵抗中毒的饰物，不然忙着解毒就难打了。

干掉BOSS之后，一切幻影消失，这里只不过是个浮岛，但却有无数的船葬身于此。因为怒涛海王丸无法再前往魔之海峡，老头子只好搭乘**レムナス**。这附近有潜在水里的**レッサーレッド**，有不错的武器，除此以外还有1个宝箱（地图3和王家之服）。回怒涛海王丸找希凯尔，可以得到老头子的EX装备**ナルシアシューズ**，终于找完3件了，至于样子……前往**レムナス**的路上，会遇到BOSS**サンデア**，这家伙，一直在说皮诺王子等人如何的贫弱，不堪一击……哼！等下就知道谁贫弱了。

BOSS**サンデア**HP约6000，特技有3种：提灯**サンダー**，单体攻击，附带麻痹；**ショックウェーブ**，全体攻击，附带速度下降；深层水**ブレス**，全体中毒+封印，无伤害效果。战斗结束后，BOSS的正体出现，原来是……

返回**レムナス**后，即将通过浓雾，进入魔之海峡。在船上艾蕾娜解释说**レムナス**之所以要选择船长，是因为**レムナス**要通过船长的心来航行，船长的心越坚强，那么**レムナス**越能发挥能力。**レムナス**实际上算是半自动航行的船。穿过浓雾，终于见到魔之海峡，原来是一个巨大的断层，怪不得没有船能通过！要通过海峡，必须有所觉悟，露娜不自禁的握住皮诺的手。蒙巴为了朋友们，为了世界，将**レムナス**的能力发挥到极点……

化石岛，被封印的赛菲斯和他的军团，就要在新月之夜复活，时间不多，众人赶紧出发！（回到船上的机关室，**ダイク**那里有新武器防具卖，能力都不错，价格也高。）

化石岛

路上碰到的壁画用风精灵石去打击就可通过，在得到女神装备的宝箱前有道传送门，进去可以得到化石岛的地图。第2个壁画需要水精灵石，宝箱解开封印后再打出来，得到历代船长之服等2样防具。第3个壁画需要炎精灵石，附近有炎精灵石等3种类精灵石各9个。再继续前进又有墙壁挡住，却找不到能解开的壁画，这里需要另一种解法：附近有一道传送门，用精灵石打击门，门将改变属性，就能通过，也就是说这里只有属性一样的两道门才能互相传送。

地点1：将最初的传送门（地点0）变为风属性，里面有SAVE点和**レッサーイエロー**。

地点2：将地点1的门变为水属性就能进入地点2，里面有处烂墙壁可炸开，得到月光の服等3种防具。继续前进可以看到个无属性的传送门，将其变为火属性。

地点3：将地点2的门变为火属性就能进入地点3，里面又能看到个无属性的门，变为水属性。

地点4：将地点3的门变为水属性就能进去地点4，这里有个宝箱，难度比较大，解开水封印用老头子的技能将宝箱弹上来，再从旁边打出来，里面是**スターアクス**等3种武器防具。旁边有属性箱子，先打下来再说。

地点0：将地点4的门变为风属性，将刚刚的属性箱子打进门里，然后再进去。

地点1：将地点0的门变为水属性，然后做法同上。将箱子放入中间的台座，就能打开门。别忙着进去，回到地点4，深处还有个门通往地点5。

地点5：要打开炎封印的宝箱，必须先绕到宝箱后面解开炎之封印，再到前面用风精灵石打到后面（这里不是一般的BT，关键是用艾蕾娜将宝箱打上台层，再用玛鲁哥打到后面），得到龙骑之服和龙骑之鞋。路上的分支，先走左边的，在路尽头见到1个宝箱，这里是拿不到的，隐约看到后面有个壁画，用蒙巴将火精灵石击向壁画，打开下面的墙壁封印。右边道路上有隐身的**レッサーブルー**，继续走就能见到刚刚的壁画，在这里用老头子的特技将宝箱打出来，里面是风、炎、水精灵石各9个（-_-）。在一破烂墙壁后有机神の锤等一套装备。

最后回到地点1，进入门内，露娜解读了妖精文字，知道了一些关于赛菲斯复活，月之规章，月之水滴之间的联系：神借助创造神迭昂强大的力量将赛菲斯分为2个部分（海与森），通过月之规章分别封印在不同的地方，海的半身在化石岛的**うたかた**神殿，森的半身在**いさご**神殿，为了得到完全复活，必须用月之水滴打破月之规章。众人准备赶往新月祭坛，此时几乎已经被遗忘的巴尼那出来阻止皮诺王子等人……

接下来要打两场BOSS战：

第1战：依次化身为皮诺、玛鲁哥和蒙巴，特技也就是这些人自身的特技，HP约15000（每个单体HP5000）。

第2战：化身为巨大的**デカルナ**，HP约5000，通常单体攻击附带麻痹和黑暗；**ムーンサルトプレス**，全体攻击，附带速度下降。

在新月祭坛上，赛蕾奈念起咒语解放月之水滴的力量，此时的她已经不再是露娜的亲，而加乌迪也想起过去的事（又是月之规章惹的祸）……当皮诺王子赶到时，已经来不及了，赛蕾奈解放力量后离开了化石岛，前往海底的泡沫神殿复活海的半身，留下加乌迪垫后。

BOSSガウデHP约6500，单体通常攻击附带麻痹；特技有2种：アイアイ，全体攻击，附带防御下降；ポイズンスプレッド，全体攻击，附带中毒和攻击速度下降。

月之水滴粉碎了，这意味着赛菲斯的复活已经不可避免。但是，由于月之规章的束缚，赛菲斯还没能完全复活，还有挽回的余地。逐渐变成沙子的加乌迪，回想起母亲化为沙子的那天——那天，母亲为了拯救溺水的人，不惜打破月之规章，而后果就是化为沙子，目睹一切而无能为力的加乌迪，埋下了憎恨人类，憎恨月之规章的种子。

使用飞翔的羽根出来，靠近**レムナス**后众

人下水赶往泡沫神殿。不过还是晚了一步，月之规章已经被打破了！赛蕾奈的身体已经没有利用价值，赛菲斯之影与海之半身合为一体，之后还不忘记留下礼物……

好不容易逃回**クロコネシア**岛，迪尔伯依告诉众人，赛蕾奈没有什么大碍，很快就能醒来。不久赛蕾奈醒来后得知，月之规章已经被打破，但是只有半身的赛菲斯的力量还不完全，只有和森之本身合体之后才算完全复活。另外，石化是赛菲斯利用她下的诅咒，只有打倒赛菲斯才能解开诅咒。

クロコネシア岛的**レッサーグリーン**和武器店都更新了，这里是最强的装备店了，有钱的话请尽情挥霍吧（推荐买健康一番，全异常状态耐性提高的好东西）。另外，在这里还能找到蒙巴的 EX 装备：1.到村长家（**レッサーグリーン**旁边）从造船的房间上 2F，与村长的妻子交谈，选第 1 项，得到**イカス**服；2.和钓鱼的人交谈 2 次，得到**シブイ**鞋；3. 仿造版**レムナス**船头前方的**ジーナ**，交谈 2 次，选[**ミントドロップ**]可得到**スタンドマイク**。整备完毕后就去仿造版**レムナス**的房间。

准备完毕之后就去找露娜，然后找迪尔伯依，马上就要到最后的决战了，出发吧！！

いさごの神殿

（推荐全体 LV60 以上，不够的话会比较吃力。如果 LV 比较低，还是先去修炼吧。EXP 最多的地方，是龙之祠里，其实神殿旁边也不错，还能随时 SAVE 和回复。到神殿前还能回到**タキネン**溪谷，如果之前忘记寻找蓝色兔子的话，这里还来得及，之后再去海边洞穴里找到团长就可。）

神殿的通路在海岸通路边上有草丛的地方，仔细找找。到神殿的路都是走过的，就算忘记了也没难度。来到神殿前，发现门已经打开了。进去后就是一条直路（还以为会有什么迷宫之类的-_-）。

月之规章的一半被破坏了，如果**いさごの**神殿的另一半也被破坏，那么赛菲斯就真的无敌了。幸好，月之规章还能修复，但代价却是，妖精王的生命！也就是海之妖精王赛蕾奈的生命。正当大家沉浸在悲痛里，玛鲁哥突然拿出月之水滴的碎片，赛蕾奈发现这一碎片仍然具备力量，虽然小，但是也能够修复月之水滴，这样来赛蕾奈就不需要牺牲了。

突然地动山摇，原来赛菲斯的森之半身醒来，感应到了海之半身，于是队伍分为 2 队，一队留下来保护赛蕾奈，抵抗森之半身（队伍的前 3 人），剩下一队去阻止海之半身（剩下的 3 人）。

由于分成了 2 队，一定要注意分配实力，不要出现一边强一边弱的情况。

BOSS1：森之半身。HP 约 7000，特技有 3 种：グランドスパイク，全体攻击，附带防御下降；森の戒め，全体攻击，附带攻击力下降；常世の春，全体中毒+睡眠+黑暗，无攻击力。

BOSS2：海之半身。HP 约 8500，其通常攻击就是全体攻击性质，特技有 3 种：ステフイリングシャウト，单体攻击，附带封印；ウィンドピラー，全体攻击，附带速度下降；アクアピラー，全体攻击，附带防御下降。

总 BOSS：ゼフィス赛菲斯。HP 约 10000，通常全体攻击，附带攻击、速度下降；シャドウバインド，单体攻击（攻击力很高）；グラスレイン，全体攻击；万物的真理，全体黑暗；ダークネスワールド，作用是将我方一人拉进黑暗单挑，约 1~2 回合恢复。

就在赛菲斯嘲笑着准备痛下杀手之际，月之规章及时修复，封印的力量马上生效，赛菲斯痛苦的在海里挣扎……正当大家以为一切都结束之时，没想到赛菲斯居然还活着，但是已经全无意识，不断的破坏环境，此时，化为沙滩的海与森的妖精们纷纷聚集到疯狂的赛菲斯周围，抑制那力量，接着就是最后的决战……

最终 BOSS：ディノゼフィス。HP 约 15000，プロミネンスヴォイド，单体攻击，附带麻痹（这招的威力极大）；レイザーストーム，全体攻击；惑乱の视线，全体攻击，附带黑暗，攻击力下降；永久冰风，全体攻击、速度、防御下降。

终于狂化的赛菲斯被打倒了，妖精们也回到原来的地方，赛菲斯之影又缠在了赛蕾奈身上，不过这次赛蕾奈没那么容易被控制了，在利用赛菲斯之影解开石化的诅咒后，毅然打碎剩下的月之水滴，以妖精王的名义完成月之规章（那点月之水滴碎片的力量毕竟不够，也只有这样才能完全消灭赛菲斯之影）。这么一来，赛蕾奈也算是打破了月之规章，身体慢慢沙化……

之后……

蒙巴忙着别的事，要求皮诺王子去寻找艾蕾娜。在海岸附近，皮诺王子遇到了老头子，老头子准备去进行新的冒险，继续寻找男子汉的浪漫……走着走着，见到了艾蕾娜，怎么声音那么奇怪的？还拔刀向见?? 原来又是被遗忘的巴尼耶变身的！

巴尼耶版的エレナHP 约 2000，打败他之后他后又变成了老头子，HP 也是 2000 左右。

打发掉巴尼耶后，皮诺王子继续寻找艾蕾娜，最后在**ポポロクロイス**城镇的教会旁边找到了。但是，艾蕾娜还不打算留在王国里，她要去寻找传说之剑。虽然皮诺王子也很想去冒险，但是他身为王子，必须承担王子的责任……于是在皮诺王子和玛鲁哥的送行下，**レムナス**再次出发……

最后……

皮诺王子和玛鲁哥在海边等待露娜，他们相信露娜一定会回来的……悠扬的笛声随风传来，那熟悉的旋律~~

"露娜！"皮诺王子和玛鲁哥向笛声传来的方向跑去，果然，露娜正坐在岩石上吹着海螺。

"那个时候，妈妈到底要跟我说什么呢？……那个时候……说总有一天我也…………妈妈说潮声是呼唤最重要的人的声音。"

"呼唤分离的亲人和喜欢的人，妖精悲哀的声音……"皮诺王子说。

"……侧耳倾听吧……"

皮诺王子和玛鲁哥闭起眼睛，静静地听着大海的浪涛声……

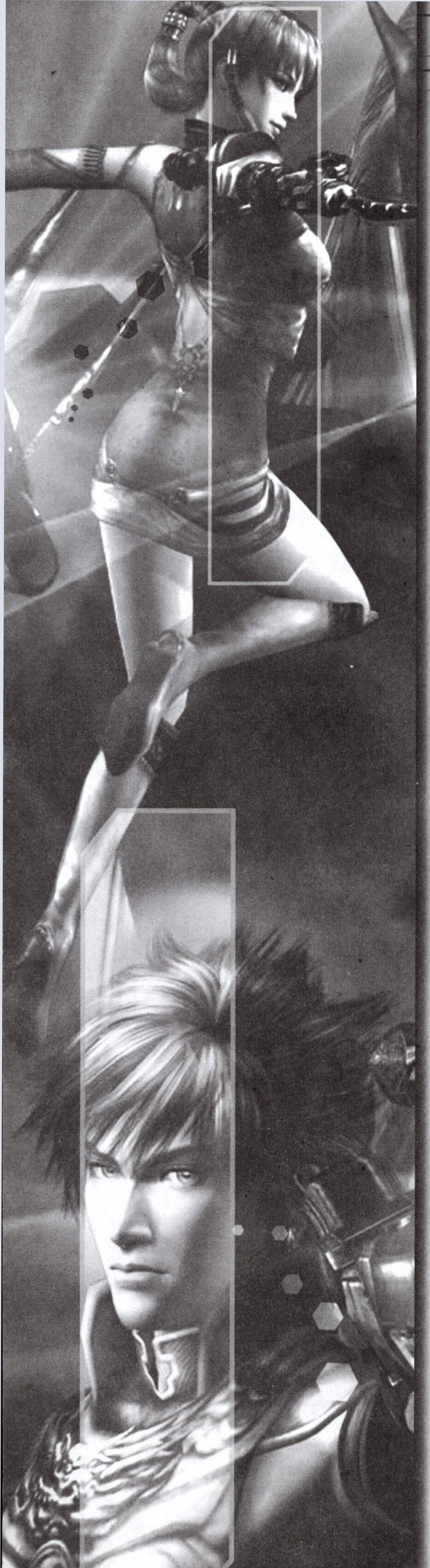
"才不是悲哀的声音呢！因为……因为，这样的让人心情舒畅的。妈妈……"

"我们走吧，露娜！"

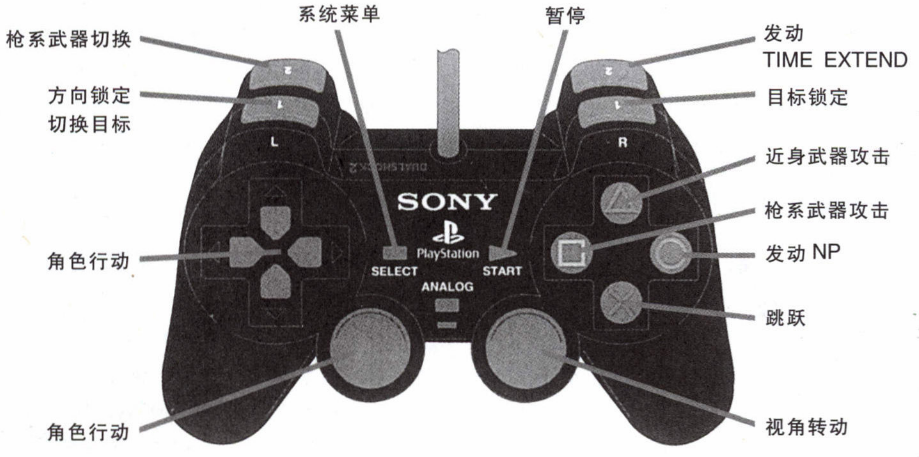
附录：关于レッサーデーモン

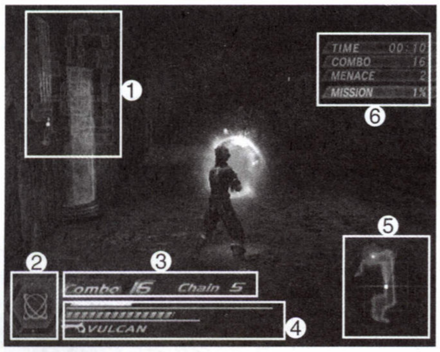
一共有 5 种颜色的**レッサーデーモン**，不喜欢和人类接触，有时它们会化成动物或箱子之类的将自己隐匿起来，非常喜欢**フルーツ**（以后见到动物就喂吧~）。吃了**フルーツ**后就会显露出原形：它们是旅行于世界各地的暗之商人，所卖的东西比同时期的一般商店要好，当然也更贵，而且还能使用**オーブ**和它们交换更贵重的道具（5 种不同种族所卖的种类也不同）。另外，如果在出现后使用炸弹去攻击他们，就会与之战斗（有些炸弹不能炸到地方，先用**フルーツ**将他们引出来再用炸弹袭击，注意行动要快），在规定回合内胜利能得到各种**オーブ**。注意在村子等非战斗地区的**レッサーデーモン**是不能战斗的，一旦用炸弹攻击，马上就会消失。切换区域后，**レッサーデーモン**会再出现，也就是说会无限出现，只要有耐心，获得大量的**オー ブ**只是时间问题。

レッサーデーモン的实力都很强，特别是速度，初期的 HP 都在 900 左右，**クロコネシア**岛以后的 HP 都在 1300 左右，而且速度更快了。前期丢炸弹伤害基本能在 200 上下（尤其是**レッサーレッド**，造成 300 的伤害不成问题），1 人丢 1-2 个也差不多，能尽快结束战斗的话得到的**オーブ**更多。



《红海》系列的第一作是光荣公司在 X-BOX 上的独占游戏，当时可能过于想显示主机机能而“忽略”了游戏的操作性，导致游戏先《魔牙灵》一步成为了“春节晚会（具体详情请参看本期‘非主流’的‘春节晚会·醒目’：）”，也许是光荣从中感悟到什么了，又或是第一作让他在海外市场看到了新的商机，续作在今年的 3 月 30 日（美版）出现在了 PS2 上，而且从除了画面以外的部分都有了不小的感观，特别是操作手感方面，枪系武器和近身武器还有 NP 的搭配都已经到了一个让人可以竖起大拇指的境界！至于故事情节么，对于一个架空世界观的动作游戏来说，似乎已经不是很重要了- -b 爽快才是王道！





❶全区域地图，上面可以标示处角色位置（白点）和朝向方向以及本任务的起点位置

❷NP 能量槽以及当前装备的 NP 种类

❸连击数

❹HP 槽、弹药槽、武器种类

❺显示角色可视范围和敌人位置（红点）

❻从上到下分别是：任务进行的时间、本任务中最高连击数、杀敌数和本任务完成率

TIME EXTEND

使“时间”突然拖慢 5 秒的技巧。发动方式有两种，一是当连击数达到 30 的倍数时变会自动发动；二是按 R2 键通过消耗 1/3 的 NP 能量来随时发动。发动中的枪系攻击会自动变为双抢攻击且不消耗弹药数量，另外此期间即时不攻击也不会中断连击数，所以主动发动 TIME EXTEND 也是一种抵消枪系武器充填能量时容易中断连击的好方法。

枪系	Power	Range	Rapid
LV1→LV2	12	12	12
LV2→LV3	24	24	24
LV3→LV4	36	36	36
LV4→LV5	48	48	48
LV5→LV6	60	60	60

近身系	1st	2nd	3rd	4th
LV1→LV2	15	15	15	15
LV2→LV3	30	30	30	30
LV3→LV4	45	45	45	45
LV4→LV5	60	60	60	60
LV5→LV6	75	75	75	75

武器·升级

游戏中男女主人公各有三种武器，前两种均为枪系，一个是直线射击，一个是喷洒霰弹型大威力射击，最后一种为近身武器。枪系武器的三个升级点是：Power（威力）、Range（范围）、Rapid（速度）；近身武器的升级分别对应每一招的威力，要想觉醒 OVERDRIVE 就必须将相应的招术至少升级到二级。武器的升级是靠“O-RIGIN”，这个道具的获得途径主要是通过战斗中敌人身上掉落，另一个途径是某些特定的任务达成全 S 评价后的奖励。一般来说武器等级最高是 5 级，不过可以通过特殊的“Ability”系道具来突破这个界线到达 6 级的顶峰！

Neo Psionics

简称“NP”，超级强力的招术，可以俗称为“保险”- -b。通过积攒 NP 能量后以○键发动，NP 的能量积攒途径有以下几条：1、有效攻击 2、受到攻击 3、装备（使用）特定道具。NP 的作用不仅仅是危难时的救命稻草，运用得当的话可以很大程度上使游戏的战斗变的更加轻松，有趣，比如利用 NP 增加大面积杀伤和快速提高连击数。

NP 的种类分为三种，也可以通过“ORIGIN”来提升等级，一般来说最高等级也是 5 级，而通过特殊的“Ability”道具同样可以突破这个界线达到 6 级！

文/责编：短笛

男主人公——Sho	SONIC AURA 全身无敌 具有攻击力 可随意跑动	BLASTSPHERE 自身中心 爆发波动能 大范围杀伤	AERIAL RAY 本体跳空 连续发波动 可控制方向
LV1→LV2	20	20	20
LV2→LV3	40	40	40
LV3→LV4	60	60	60
LV4→LV5	80	80	80
LV5→LV6	100	100	100

女主人公——Feanay	SONIC AURA 全身无敌 具有攻击力 可随意跑动	MAELSTROM 自身中心 旋转龙卷风 可高速移动	METEOR SHOWER 本体跳空 霰落激光箭 大范围杀伤
LV1→LV2	20	20	20
LV2→LV3	40	40	40
LV3→LV4	60	60	60
LV4→LV5	80	80	80
LV5→LV6	100	100	100

OVERDRIVE

特殊的连击招术。具体出发有点类似于“三国无双”系列的“CHAIGE”，不过在出法上有点不同：近身武器的基本连招是△△△△，OVER-DRIVE

便是基于这个顺序上的改动，共有4招：

左摇杆推人物面向的反方向（以下简称反方向）+△·□：对前方全部敌人攻击

△·反方向+△·□：对一个敌人进行集中点攻击

△·△·反方向+△·□：将敌人挑空后强力攻击

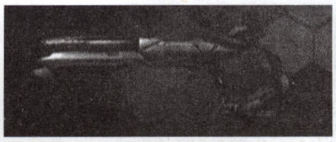
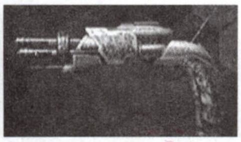
△·△·△·反方向+△·□：大范围面攻击，可将敌人打至浮空

注：“+”为同时输入，“·”为顺序输入

OVERDRIVE并不是开始就可以用的，而是通过对近身武器相应招式升级来觉醒的。

全道具列表（上）

消费类			
	Medikit Ⅰ	HP恢复（小）	250Teos
	Medikit Ⅱ	HP恢复（中）	500Teos
	Medikit Ⅲ	HP恢复（全）	1000Teos
	NP Capsule Ⅰ	NP恢复（小）	300Teos
	NP Capsule Ⅱ	NP恢复（中）	600Teos
	NP Capsule Ⅲ	NP恢复（全）	1200Teos
	Medixir Ⅰ	HP+NP恢复（小）	700Teos
	Medixir Ⅱ	HP+NP恢复（中）	1400Teos
	Medixir Ⅲ	HP+NP恢复（全）	2800Teos
	Elixir Ⅰ	自动复活并恢复HP（中）	5000Teos
	Elixir Ⅱ	自动复活并恢复HP（全）	10000Teos
	Platinum Card	使用此VIP卡购买任一物品只需1Teos	AGITATO中任务2-2全S评价奖励品 SEMPLICE中任务4-3全S评价奖励品
	GigaOrigin ·	随机令某个武器性能提升一个等级	GRARVE中任务2-2全S评价奖励品 AGITATO中任务3-2全S评价奖励品

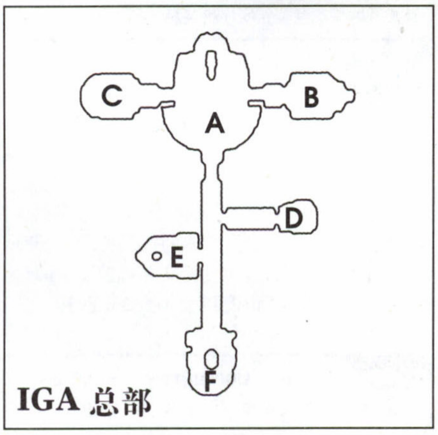



任务攻略·序

游戏的进行方式是一个任务一个任务慢慢展开的，总共有三大版块，每一个大版块又分为四个区域地图，每个地图内都有四到五个任务。进入新游戏后会先询问你是否进入训练模式，既然您现在看了咱们的这份攻略，那么这部分大可按△键跳过，之后会开始一小段战斗，触发剧情后咱们就会来到一个叫做IAG的飞船总部，以后这里就是咱们的老家，所以在正式攻略以前咱们先来熟悉一下总部内各个人物和设施的作用。

A区域：这里是比较关键的区域，进入任务、买卖道具装备、保存进度都在这里进行。刚来到这里需要先和IAG的灵魂人物LIVE-D了解一下情况，然后和她身后的船员询问进入任务的方法，接着这位船员旁边的那个小操作台就可以用了，以后进入任务都是从这里开始。那两个一红一白的小机器人分别是保存进度和买卖道具的商店。

B区域：这里的Mechanic会随着游戏的进行会



请你帮他收集“Flower Float”，收集到一定程度时会有奖励；Scientist喜欢收集怪物标本，随着任务的发展他会不停的变换着所需要的标本种类，收集到的标本可以在他这里卖钱（Teos）。

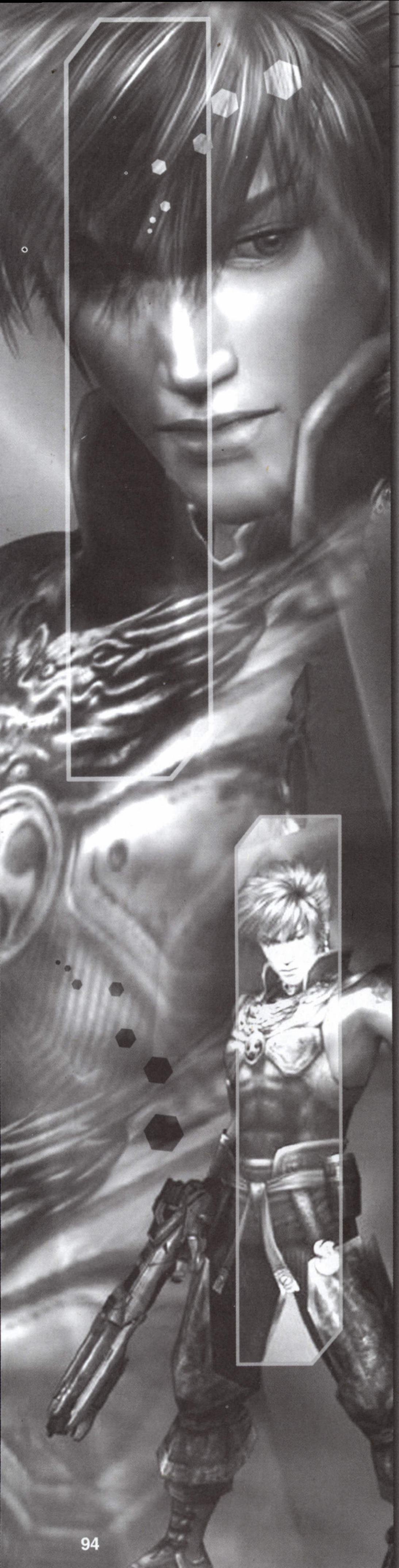
C区域：这里的传送点可以将你传送到曾经完成过任务的任何地图，在B区Mechanic所需要的“Flower Float”也只有从这里进入的地图上会有，帮Scientist收集标本其实就是从这里进入以前先去问问他需要什么样的标本，之后再有目的的从这里进入相应的地图猎杀他所指定的怪物就可以得到其标本。

D区域：这里是医务室，这里的Kecak和Bow Rahn会向你解说所有的专用名词，随着游戏的进程他们可以解释的名词会变得越多，总共有50个，当向他们请教完所有的名词后会得到一个“HP Booter Ⅰ”。

E区域：这里的Yangqin会给你讲解许多有关这个IAG，关于“红海”的事情，当全部询问完之后会得到1000Teos。

F区域：这里是一些闲人- -b唯一“有用”的是可以从一个船员那里进入练习模式……

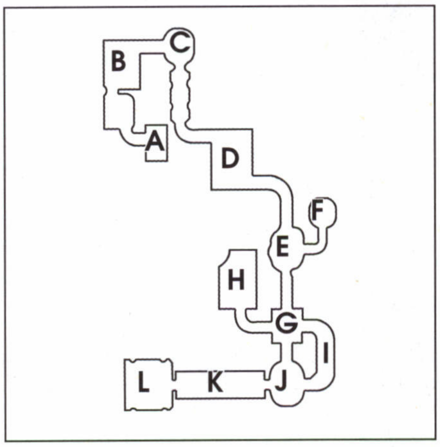
紅の海2 Crimson Sea



GRARVE

地图:Allargando

任务排列: 1-1—1-2—1-3—1-4



任务 1-1:An Unknown Menace

性质:主线　进入条件:完成度达到 3%

难度 Level:★★　奖励 Exp:3000

奖励 Teos:1500　全 S 评价奖励:Origin×30

当本世界的任务完成率达到 3%时才能进入。本任务对于游戏初期的玩家来说还是比较有难度的，且在关底的 L 区域后会直接被传送至 BOSS 处，所以再进入本关前最好能多打几次别的任务强化几级装备再来。

在 B、C、D、E、H、J、K、L 八个地点分别有一个指定打倒的敌人，其中击破 K 处的敌人后才能得到 Red Card Key 来开启通往 L 区域的门。最后的 BOSS 是一只巨大的海龟，主要攻击方式有两条触手和头部的火焰、毒雾，击破他的方法有两种:一是求稳，可以躲在触手外围附近攻击触手蹭血，花费时间比较多;二是速攻，直接站在 BOSS 头部前方锁定头部后不停的攻击，BOSS 反击就放 NP，此法比较危险，必尽 NP 的积蓄比较花时间，所以需要至少买三个 MEDIKIT Ⅱ带在身上。若想拿全 S 等级的话也只有这样才能将过关时间缩到最短!

任务 1-2:The Missing Data Disk

性质:支线　进入条件:初始任务

难度 Level:★　奖励经 Exp:1000

奖励 Teos:800　全 S 评价奖励:1200Teos

虽然是游戏的上手任务，但是由于没有将近战武器 KRONOS 升级到二级修得 Overdrive，所以还是小有难度的。在 D 区域会发现门突然被关起来，同时会不断有利钻蚁敌人从天而降，在没有任何升级的情况下首次遇到如此的大场面推荐用霰弹系的 LEGION。到达 J 区域后调查那台坏掉的电脑终端，H 区域的门便会打开，但是有 15 秒的时间限制，需要抓紧。此时不必再从 I 通路绕行，直接可以通过 J 和 G 之间的门前往 H 区域。在 H 区域将所有出现的敌人都清光后便可得到 Data Disk 结束本任务。

任务 1-3:Unconfirmed Sightings

性质:支线　进入条件:完成任务 3-1 后出现

难度 Level:★★★　奖励 Exp:2200

奖励 Teos:1200　全 S 评价奖励:Origin×30

本任务是要干掉 7 个指定恐怖士兵(所有指定敌人均会有 "TARGET" 字样的标示)，而方法也是有讲究的:遇到的第一个和第二个恐怖士兵用 VULCAN，第三个和第四个用 LEGION，第五个和第六个用 KRONOS，最后一个用 NP。即使用错击倒方式也没关系，只要来回在地图上走动还会出现 "错杀" 的恐怖士兵。

任务 1-4:Time Trial Ⅰ

性质:隐藏　进入条件:完成任务 1-3 后出现

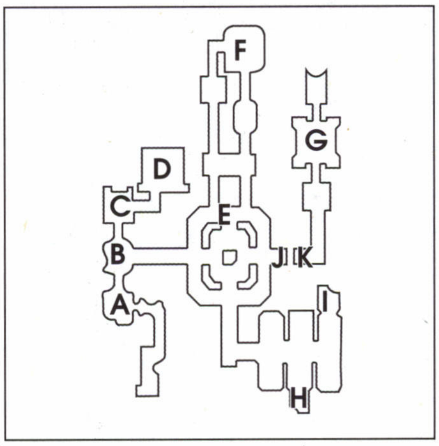
难度 Level:★　奖励 Exp:200

奖励 Teos:500　全 S 评价奖励:1000Teos

这个隐藏关卡的任务很简单，只需要以最快的速度杀到 L 区域就行了，基本上要想得到全 S 评价也并不是难事。

地图:Legato Town

任务排列: 2-1—2-2—2-3—2-4—2-5



任务 2-1:Archeomusiologist Ud

性质:主线　进入条件:完成任务 2-3 后出现

难度 Level:★★　奖励 Exp:3200

奖励 Teos:1600　全 S 评价奖励:Origin×40

本次需要跟随 NPC 寻找 Archeomusiologist 试验的一个基地，任务开始后屏幕右上便会多出一个代表危险度的气槽，每到一个有敌人的区域便会开始消耗，必须在其消耗完之前全灭该区域的敌人，每过一个区域会自动恢复。这里有一个诀窍，只要 NPC 不进入该战斗区域便不会消耗气槽，所以看清路线后尽量先行一步，将 NPC 甩在区域之外，就可以不紧不慢的收拾敌人了。具体路线是 B、E、I、F、K、G，其中必须强制和 NPC 一同前进的区域就只有 E 区，敌人多为利钻蚁，所以难度也不是太高，在 I 区域和 NPC 一起调查墙壁得到 "Green Card Key" 后才能打开进入 F 区域的门，在 F 区域就可以完全甩掉 NPC 独自进入传送点前往 K、G 区域去完成探索的任务了。

任务 2-2:Attack on Legato Town

性质:支线　进入条件:初始任务

难度 Level:★★　奖励 Exp:1400

奖励 Teos:1000　全 S 评价奖励:GigaOrigin

本任务比较的简单，任务开始后在屏幕右上角会多出一个百分比计量器，每消灭一个敌人便会增加相应的百分比，只要集满 100%便可以过关。战斗主要集中在 A-F 区域，注意每个区域的敌人都清干净了再继续前进。

任务 2-3:Village Rescue

性质:支线　进入条件:完成任务 1-1 后出现

难度 Level:★★　奖励 Exp:1500

奖励 Teos:1000　全 S 评价奖励:1800Teos

首次遇到限制时间的任务，本次要求是在规定的10分钟内救出5个被困的村民，每个村民所在区域的敌人全部清理干净后再与村民对话他们才会离开，才算被成功救出。他们分别被在D、E、H、I和J区域。其中I区域的村民救出后才能得到打开J区域大门的Red Card Key。注意，本关出现一种类似幽灵的敌人，尽量小心不要攻击到他们，因为攻击对其本身并没有伤害效果，只会引他们从过来撞你！攻击力疯高，所以小心的用锁定键看好目标再动手吧，当同区域内的敌人都被灭后这种“幽灵”便会自动退去。

任务2-4:The Stolen IAG Badge

性质:支线　进入条件:完成任务4-1后出现
难度 Level:★★★　奖励 Exp:2300
奖励 Teos:1200　全S评价奖励:Siphon Ⅰ

目标击倒三个指定恐怖士官，地点在F区域附近，注意这三个恐怖士官是会“瞬间移动”的，而且防御力比较高，所以若想以较短的时间干掉他们就必须活用Overdrive和枪系武器的配合打出“无限浮空”，逮着一个就让其没有翻身的机会！若果有别的杂兵骚扰就用NP震开即可。

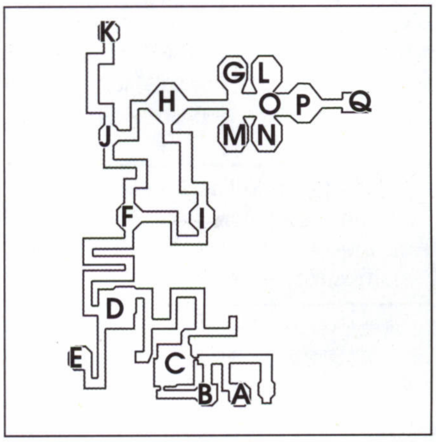
任务2-5:The Wife´s Ring

性质:隐藏　进入条件:完成任务2-4后出现
难度 Level:★　奖励 Exp:200
奖励 Teos:500　全S评价奖励:Origin×50

送玩家Origin的任务，限定时间在10分钟内找到“Wife´s Ring”，其位置在进入G区域入口左边的那堆木箱里面。任务开始后直接冲到F区域通过传送点就能到K区域，顺路杀点杂兵，再稍微配合一下Overdrive打个90以上的连技，就可以很轻易拿到全S评价了，50个Origin垂手可得。

地图:Legato Town

任务排列: 3-1 — 3-2 — 3-3 — 3-4 — 3-5



任务3-1:The Original Menace

性质:主线　进入条件:完成度达到30%
难度 Level:★★★　奖励 Exp:4400
奖励 Teos:2000　全S评价奖励:Bow Rahn Doll

这是本地图的BOSS任务，任务开始后BOSS会以绿点标注在地图上，但是随着玩家的追逐会不断的改变位置，按照以下路线即可最快将BOSS逼入P区域：从B区域途径C、D区域到达E区域，这里的开关因为受到附近怪物的影响而不能正常工作，所以先将此区域隔着一个墙洞的怪物干掉才能打开通往F区域的开关，接着通过F、J区域到H区域的桥上引发剧情，跳下桥至H区域下方，启动进入O区的开关（启动开关后该区域的门会自动关闭出现大量敌人，全灭之门便打开）；然后再从I区域绕回F区域，最后直杀O区。到达O区域后直接进入N区左边的传送点，传到L区再次传送便是BOSS的区域了。

这是一个很“传统”的动作游戏BOSS，鞭击、光球、冲撞三种攻击方式都很容易躲过，此BOSS有一个特点需要注意：多数时候枪攻击对其无效，所以比想象中要难一些（在此时若VULCAN的攻击升满5级且速度升至3级以上在刚开战的时候用枪锁定猛打可以轻易干掉其一半左右的体力！达137连击！）。打消耗战的话只需躲过其使用光球攻击时绕至近身用KRONOS蹭血，再躲开等待机会反击。枪系武器用于骚扰，抓住其未放开防御的机会照样可以给予不小的伤害。

任务3-2:The Prototype

性质:支线　进入条件:完成任务1-1后出现
难度 Level:★　奖励 Exp:1100
奖励 Teos:900　全S评价奖励:Surge Ⅰ

这次的任务很简单，出发后直接从A区域的传送点跳至O区域开启中间的“New Weapon Prototype”，开启后会进入8分钟的倒计时，沿H、J、F、D、C、B区域直杀回出发点即可完成此任务。途中F区域、D区域和C区域需要全灭敌人才能开门，充分利用这里的爆炸气罐可以瞬间灭掉若干敌人。

任务3-3:NP Energy

性质:Sho指定　进入条件:完成任务2-1后出现
难度 Level:★★　奖励 Exp:1600
奖励 Teos:1000　全S评价奖励:1800Teos

收集10个NP精神体是本关的任务。精神体的分布是随机的，在每一次遇到敌群都有可能出现，当出现时屏幕右上会出现倒计时5秒的提示，超过这个时限精神体就会消失，所以当看到倒计时提示后便要快速在战场中寻找黄色光球，收集之。此任务后Sho的第二种NP就觉醒了。

任务3-4:The Poisoned Una

性质:支线　进入条件:完成AGITATO中任务1-1后出现
难度 Level:★★★★　奖励 Exp:2900
奖励 Teos:1500　全S评价奖励:NP Convertor Ⅰ

这是一个很熬人的任务，将指定地点的敌人全部清光，但是，每个指定地点空间很小而且里面有易爆物品，你不可以攻击到那些易爆品！除了这个条件还有一点就是必须按照以下区域顺序清扫敌人才有效：M、G、N、L、P。由于除了N区域是可以直接进入的以外其他都是靠传送点来进入，所以下面给出相关的传送顺序：N区域左边传送点→M区域，M区域传送点→P区域，N区域右边传送点→L区域，L区域传送点→G区域。

任务3-5:Speed

性质:隐藏　进入条件:完成任务3-4后出现
难度 Level:★　奖励 Exp:200
奖励 Teos:500　全S评价奖励:1000Teos

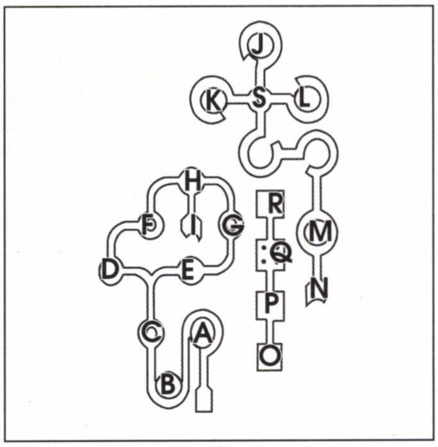
相当轻松的一个任务，只需要在E、H和O区域收集到三个“Red Drones”后跑回进入任务的传送点即可。需要提醒的是H区域的“Red Drones”在下层。

地图:Prestsite

任务排列: 4-1 — 4-2 — 4-3 — 4-4 — 4-5

任务4-1:The ITS

性质:主线　进入条件:完成任务1-3后出现
难度 Level:★★★　奖励 Exp:4700
奖励 Teos:2000　全S评价奖励:4200Teos



本任务的目的是到O区域打开一个中枢开关，最近的路是顺着通道从D、F、H一线直达I区域，通过这里的传送点去K区域，接着在S区域将中控开关调整到“Tank C”打开通往M区域的门，到达M区域后从边上破开的护栏口跳到下层进入N区域，从这里的NPC处得到“Green Card Key”，出来后通过M区域的下层左侧的传送点回到F区。顺原路再次前往S区域，将中控调整到“Filling Tank B.Draining Tank C.”打开J区域的液态防护层，现在也有打开J区大门的“Green Card Key”在手，去打开里面的N区传送点开关。接着就是再到N区域，通过那里的传送点前往R区域向最后的O区作最后的冲刺！需要注意的是在Q和P区域里面会有大量的敌兵守门，小心应战。

任务4-2:The Crafty Menace

性质:支线　进入条件:完成任务2-1后出现
难度 Level:★★★　奖励 Exp:2000
奖励 Teos:1200　全S评价奖励:Vitalizer Ⅰ

到目前为止在三星任务里最难得到S等级的任务。目的是击倒指定的七个巨型敌人，任务本身不是很难，难就难在每个目标敌人周围都有三到四个幻影，而在这次的任务评定中多了一项Special（以后一些比较特殊的任务中也会多出这个评定项目），是计算你攻击到幻影的次数，要想这项评定达到S等级那攻击到幻影的次数必须在5一下！善用R1的锁定键看清目标再进攻吧，时间方面只要在10分钟以内就可以是S等级了。具体位置是：A、C、D、G、H、S、和M区域。本任务的全S评价奖励还是比较吸引人的，所以多打几遍去努力得到它吧！

任务4-3:Prestsite in Darkness

性质:支线　进入条件:完成任务3-1后出现
难度 Level:★★　奖励 Exp:1700
奖励 Teos:1100　全S评价奖励:Trainer Ⅰ

比较简单的任务，消灭所有敌人，使屏幕右上的计量槽涨满到100%，这里的Special是评定你在任务中拣道具的数量4个就可以是S等级了。经过上一个任务磨练的我们绝对可以很轻松的拿到全S等级评价，就不多说了。

任务4-4:The Menace Hordes

性质:支线　进入条件:完成AGITAO中任务2-1后出现
难度 Level:★★★★　奖励 Exp:3100
奖励 Teos:1500　全S评价奖励:Surge Ⅱ

本任务的基本目的比较简单，击破 4 个指定敌人，但是有一个比较不一样的时间限定：当击破第一个指定敌人后会开始 3 分钟的倒计时，必须在这个倒计时内击破剩下的 3 个指定敌人，如果超时任务并不会算失败，而是 4 个人指定目标都回再次复活，所以从击倒第一个目标后就要抓紧时间了！具体地点是：A、B、D 和 I 区域。

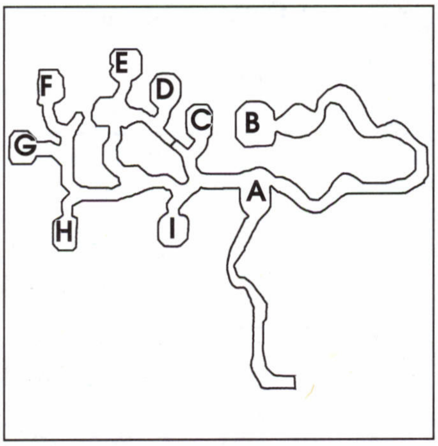
任务 4-5：Time Trial Ⅱ

性质：隐藏　进入条件：完成任务 4-4 后出现
难度 Level：★★　奖励 Exp：300
奖励 Teos：600　全 S 评价奖励：Origin×50

和任务 1-4 一样，也是尽最快的速度消灭敌人使屏幕右上计量槽涨至 100%。

AGITATO

地图：Desiree Valley
任务排列：1-1—1-2—1-3—1-4—1-5



任务 1-1：Shadow on Desiree

性质：主线　进入条件：完成度达到 3%
难度 Level：★★★★　奖励 Exp：6000
奖励 Teos：2500　全 S 评价奖励：Origin×60

本任务首先要到 C、F 和 H 区域打开通往 B 区域大门的开关，一路上敌人数量不少，需要借助第二种 NP 的大面积杀伤效果来缩短战斗时间。三个开关都打开后就直奔 B 区域和一只“飞龙”BOSS 开战吧！此 BOSS 战难度不高，只需装备第一种 NP 以备来不及躲避其火焰攻击的时候用来打时间差的，由于这厮一直都是飞在空中的，所以第二种 NP 在此战中无用武之地，剩下的就是锁定目标不停的射击吧……

任务 1-2：Unknown Energy Mass

性质：Feanay 指定　进入条件：完成 GRARVE 中任务 4-1 后出现
难度 Level：★★★　奖励 Exp：2300
奖励 Teos：1200　全 S 评价奖励：Origin×50

这个任务只有女主角 Feanay 才能进入，如果在之前没有培养过 Feanay 的话这将是一个相当有难度的任务，别的不说，就在回到 A 区时的巨量低级昆虫就够你喝一壶了！这里的巨量是前所未有的数量，短笛在此打出的最高连击是 450 之多，具体有多少您自己估量一下吧- -b 任务的内容是这样的：开始后从起点处的传送点前往 H 区域，接着到 F 区域取得 NP 精神体，这时会开始出现一个倒计时的气槽，必须在气槽结束前回到起点处进入任务的传送点，而这时只能顺大路回到 A 区域再折向起点。关于折回 A 区域时出现的巨量昆虫没有什么诀窍，NP 一满就放，不要有什么犹豫，杀、杀、杀……对了，光顾着杀忘记说一下：本任务结束后 Feanay 的第二种 NP 便会觉醒。

任务 1-3：Battle of the Minefield

性质：支线　进入条件：完成任务 3-1 后出现
难度 Level：★★★★★★　奖励 Exp：4400
奖励 Teos：2000　全 S 评价奖励：Vitalizer Ⅱ

比较郁闷人的一个任务，首先在进入任务之前最好尽量多的带 NP CAPSULE Ⅲ。本任务主要的战斗区域在 A 区和 B 区，还有这两个区域的通道上，随处都有地雷，画面上看不到，但是在右下角的小雷达上是能看到的，表示成绿色点，所以在战斗和前进的时候要不停的看小雷达，注意别踩上地雷。被地雷炸一下所费多少 HP 并不是可怕的地方，可怕就可怕在本任务结束后的评定中的 Special 评定内容便是踩中了多少次地雷！若是踩了 3 次，那么就和 S 等级无缘了，也等于和 Vitalizer Ⅱ 说再见了……眼睛瞪大点，大起精神留心所走出的没一步吧。在最后的 B 区域的地雷数量到了一个几乎 BT 的地步！看小雷达上就是满眼的绿点，而且敌人的数量……短笛在这里再次刷新了最高连击的记录：517- -b 所以一开始就说了，尽量多的带上 NP CAPSULE Ⅲ 吧。

任务 1-4：The Valley Stalker

性质：支线　进入条件：完成 SEMPLICE 中的 1-1 后出现
难度 Level：★★★★★　奖励 Exp：4200
奖励 Teos：1900　全 S 评价奖励：Trainer Ⅱ

本任务的目的是要击破 6 个指定敌人，不过不能直接击破，因为他们都有一层无敌的外壳，需要先将其引至区域内的炸药箱旁边，然后将炸药箱引爆来炸掉它的外壳，之后的攻击才会有效。6 个目标的分布是：C 区域 1 个，I 区域和 E 区域之间的通路上 1 个，D 区域里面有两个，最后 H 和 F 区域各有一个。注意，F 区域里面除了目标敌人外还有两批月 30 只昆虫，先放 NP 清掉他们比较好。若炸药箱用完都没有成功炸掉目标外壳的话就去 A 区域和那个 NPC 说话，他会帮你再安装炸药箱的。

任务 1-5：The Combo

性质：隐藏　进入条件：完成任务 1-4 后出现
难度 Level：★★　奖励 Exp：400
奖励 Teos：600　全 S 评价奖励：1000Teos

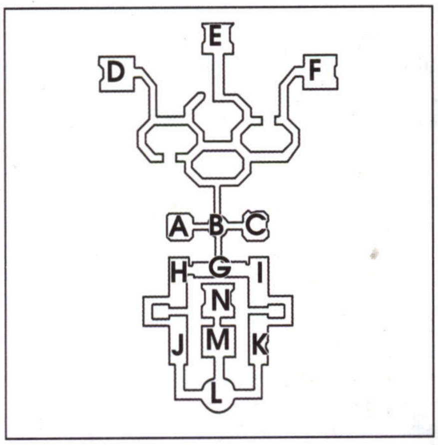
相当泄愤的一个任务，很简单，任务限定 5 分钟时间，在 A 区域会有出不完的昆虫从天而降，不停的杀吧！任务的目的就是给你 5 分钟看你能杀多少，最高连击能达到多少。短笛在这里到 800 多的时候被打断了一次，第二此继续的时候最终达到了 1401 连击！理论上这里可以冲破两千的大关！

地图：Seguido Base
任务排列：2-1—2-2—2-3—2-4—2-5

任务 2-1：Diez,Woman Warrior

性质：主线　进入条件：完成任务 2-3 后出现
难度 Level：★★★★★　奖励 Exp：7400
奖励 Teos：3000　全 S 评价奖励：Diez Doll

有点繁琐的任务，先得到地图上方将 10 个指定敌人干掉，他们分别分布在 D 区域内（三个），E 区域门口通道里（三个），F 区域内（四个）；接着便是到地图下方，先从 I 区域那一侧走，在 K 区域附近的 NPC 身上得到“Red Card Key”后返回 G 区域再从 H 区域前往



L 区域，进入 M 区域后会有相当数量的“激光手”伏击，最好事先多带些药进去。最后在 N 区域内引发剧情结束任务。

任务 2-2:Explosive Gas Area

性质:支线　进入条件:完成 GRARVE 中 4-1 后出现
难度 Level:★★★★　奖励 Exp:2800
奖励 Teos:1400　全 S 评价奖励:Platinum Card

本任务的限制条件比较苛刻：在大部分区域都不能使用枪系武器，否则会造成局部性爆炸！所以这个任务里面只能靠近身武器和 NP 来完成。敌人的分布在 B 区域以上部分，仔细搜索不要放过任何一个敌人尽快使计量槽达到 100%之后争取那张 Platinum Card 吧，有了这张卡就能只花 1Teos 买到价值两万的盔甲啦！

任务 2-3:The Fall of the Elite

性质:支线　进入条件:完成任务 1-1 后出现
难度 Level:★★★★　奖励 Exp:2900
奖励 Teos:1500　全 S 评价奖励:3600Teos

本任务的目的是清光所有地图内的隐形敌人，总共有 60 个，虽然这些敌人都是隐形的，但是在右下角的小雷达上还是可以看到代表他们位置的小红点，只要收到攻击就会显身。另外需要注意的是本关出现的“牛怪”攻击力很高，注意回避。

任务 2-4:Fiery Swguido Base

性质:支线　进入条件:完成任务 4-1 后出现
难度 Level:★★★★★★　奖励 Exp:4600
奖励 Teos:2000　全 S 评价奖励:NP Convertor Ⅱ

本任务的目的是破坏掉 7 个“Heart Ore”，需要注意的是每个放有“Heart Ore”的区域，只要进入就会开始不断的损 HP，只有将其破坏掉才会停止。听起来很简单，实际上还是有一些困难的，首先每个“Heart Ore”都会有众兵把守，加上这玩意本身的防御力奇高，用枪盯着打至少要大半梭子弹才能破坏掉，所以必须先把所有守卫都清掉才能有足够的时间来破坏它。7 个“Heart Ore”分别在 D、E、F、H、J、I 和 K 区域。

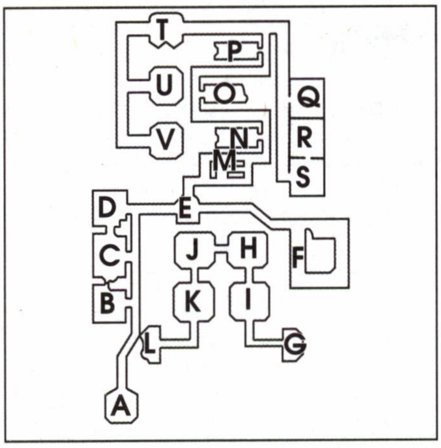
任务 2-5:Against the Wall Ⅰ

性质:隐藏　进入条件:完成任务 2-4 后出现
难度 Level:★★　奖励 Exp:400
奖励 Teos:600　全 S 评价奖励:Origin×50

有点 BT 的任务，在本任务中你只有 1 点 HP- -b 用 fei 的形容词便是“沾着就死，挨着就亡”……目的是收集三个“Blue Drone”再跑回 A 区域的传送点，好在路上的敌人不是很多，最多就是三四个独眼蝙蝠之类，偶尔来一两个枪手和一头牛怪。遇上的最后一批敌人攻击意识会突然便强，最好蓄一个 NP 留着应付他们。三个“Blue Drone”分别在 D、F 和 N 区域。

地图:Largo Factory

任务排列: 3-1 — 3-2 — 3-3 — 3-4 — 3-5



任务 3-1:A New Threat

性质:主线　进入条件:完成度达到 29%
难度 Level:★★★★★　奖励 Exp:7800
奖励 Teos:3100　全 S 评价奖励:5600Teos

目标，击破 10 个指定敌人，在本任务中敌人的攻防能力都有大幅度提升！且不可轻敌。目标位置:B 和 D 区域，清完 D 区域后从 C 区域的传送点去 V 区域，从 E 区域方向走过去会比较浪费时间。V 区域出门右拐就有一个目标，干掉后绕进 U 区域灭另一个目标，出 U 区域向 T 区域的路上和 T 区域内部分别是第 5 和第 6 个，第八个在过了 T 区域的路上，接着不要向下拐，通过通路尽头的门去 Q 和 S 区域，哪里是第 8 和第 9 个目标，最后一个在 O 区域和 N 区域之间的通路上。

任务 3-2:The Largo Crisis

性质:支线　进入条件:完成任务 1-1 后出现
难度 Level:★★★★★　奖励 Exp:3400
奖励 Teos:1600　全 S 评价奖励:GigaOrigin

这个任务可以算上比较有点难度的五星任务了，目的是杀敌至 100%，但是有大部分的区域都是充满毒气的，而进入这些缺氧的区域时屏幕右上角的氧气槽就开始减少，当没有氧气的时候就会开始减 HP，减的速度还相当的快！所以最好进入本任务之前先买几个加满 NP 能量的“NP Capsule Ⅲ”，使用 NP 来缩短在缺氧区域中的战斗时间。在本任务结束后的 Special 评定内容是你在因为缺氧而耗的 HP 量。

任务 3-3:Destructive Energy

性质:Sho 指定　进入条件:完成任务 2-1 后出现
难度 Level:★★★★　奖励 Exp:3100
奖励 Teos:1500　全 S 评价奖励:Origin×60

本次任务首从 D 区域到达 C 区，通过这里的单项传送点到达 G 区域，去 I 区域取得“Destructive Energy”，剩下的事情就是绕老大一个圈子返回任务的起点吧。具体路线是穿过 H、J 和 K 区域到 L 区域，用这里的传送点去地图上部的 V 区域，再顺通道往直往 N 区域，因为打开 M 区域大门的“Red Card Key”在 N 区域的箱子里面，所以必须得多绕一个小弯子，后面的路就很简单了，途径 E 区域回 A 区域的传送点吧。本任务结束后 Sho 最后一个 NP 也就可以使用了。

任务 3-4:An Unbeatatable Menace

性质:支线　进入条件:完成任务 3-1 后出现
难度 Level:★★★★★★　奖励 Exp:4400
奖励 Teos:2000　全 S 评价奖励:Siphon Ⅱ

比较有意思的一个任务，在本任务中所要指定击破的 11 个敌人任何攻击都对其无效，只有使用手上的武器将其“推”到那个散发着黑色磁场的仪器里面才能击破。比较方便的是所有指定敌人的区域内都有一台这样的仪器。具体分布是这样的:B 区域有 1 个目标，N 区域有 1 个，O 区域有 1 个，R 区域有 3 个，接着到 T 区域通过那里的传送点去 G 区域，从这里可以到达的 H 区域还有 2 个，最后在 K 区域有 3 个。

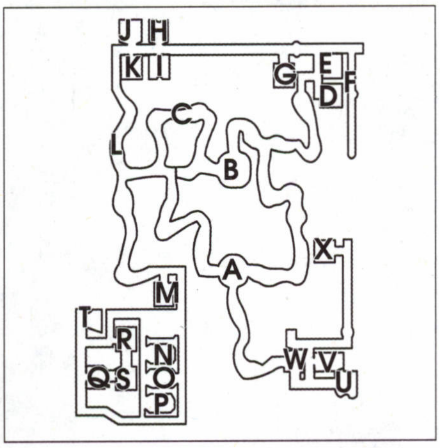
任务 3-5:Against the Wall Ⅱ

性质:隐藏　进入条件:完成任务 3-4 后出现
难度 Level:★★★　奖励 Exp:300
奖励 Teos:600　全 S 评价奖励:Origin×50

比较轻松的任务，只需将敌人杀到计量的 100%，而且没有多余的附加条件和特殊环境。又是一个送 Origin 的机会，别放过哦！

地图:Movindo

任务排列: 4-1 — 4-2 — 4-3 — 4-4 — 4-5



任务 4-1:The Menace Invasion

性质:主线　进入条件:完成任务 1-3 后出现
难度 Level:★★★★★★　奖励 Exp:9300
奖励 Teos:3600　全 S 评价奖励:Origin×80

任务开始后从 B 区上面的路出发，目的地是 A 区域，当离开 B 区后就会有一个只有一般的倒计时槽出现，而且还在不断的消耗着，增加槽内时间的方法很简单，只要不断的杀敌，每杀一个敌人就会增加一点，所以防御最低而且喜欢成群结队出现的独眼蝙蝠就是不二的选择。顺 G 区域方向朝 L 通道绕，最后达到 A 区域的时候等待咱们的是一个类似海葵且长着一张人嘴的丑陋 BOSS，BOSS 的攻击方式不多，无非就是放放炸弹和激光球，锁定它之后绕着跑，再一边不停的射击可以一点 HP 都不费将其搞定。

任务 4-2:Lab at Movindo

性质:支线　进入条件:完成任务 2-1 后出现
难度 Level:★★★★★　奖励 Exp:3600
奖励 Teos:1700　全 S 评价奖励:Vipa Suit Ⅱ

本任务的目标分两步，首先是从 B 区域出发到达地图左下角的试验室，这个没什么难点，难点在第二步:限定时间内消灭在实验室范围内搞破坏的 20 个灵体敌人，这种敌人最讨厌的地方在于会穿墙，而且被它撞一下所损失的 HP 不少，需要在适当的时候舍得放 NP 来护身。当消灭掉 15 个灵体时大地图上会显示出

剩下 5 个的移动状况，这点比较体贴。结束任务后的 Special 评定内容是计算你被灵体攻击损失的 HP，700 以下就可以得到 S 等级了。

任务 4-3：The Mad Scientist

性质：支线　进入条件：完成任务 3-1 后出现
难度 Level：★★★★★　奖励 Exp：3800
奖励 Teos：1800　全 S 评价奖励：Origin×70

需要一个及其安静的环境来完成的任务，拆除 10 个定时炸弹，每当靠近炸弹的时候就会有轻微的“滴、滴、滴”的警报声，越近声音越急促，之所以说需要一个及其安静的环境是因为倒计时的每秒钟也会发出“滴、滴、滴”的声音，比警报声稍微清脆一点，对，相差只有一点- -b。不要妄图靠眼睛来找出这十个炸弹，因为它们只是一个极不起眼的小闪光点，有些闪光暗的都可以忽略，而且是随机放置的，所以请确定您的游戏环境足以听清一根针落地的声音再来攻克此任务吧。哦，顺便说一下，这些炸弹的放置地点从镶在土墙上到桌子下面，到房间之间的缝隙，可以破坏的箱子背后等等无所不在，还有一点就是敌人并没有因为你需要专心找炸弹而减少数量和攻击意识，“地狱般的煎熬”也许指的就是这个吧……

任务 4-3：The Mad Scientist

性质：支线　进入条件：完成 SEMPLICE 中任务 2-1 后出现
难度 Level：★★★★★★★　奖励 Exp：5600
奖励 Teos：2400　全 S 评价奖励：4800Teos

逃难一样的任务……从离开起点的那一刻起就会不停的有红色的激光柱跟着你不停的往下砸，也就是说在本任务中决不允许有片刻的停留哪怕只是一个不经意的停顿！总行程不是太长，从 B 区域向上出发后从右手发那关想的岔道往 A 区域，在 A 区域里面会有一场比较艰苦的战斗，敌人源源不断，一定要舍得放 NP！最后的目的地使 M 区域，关掉里面的控制开关即可。

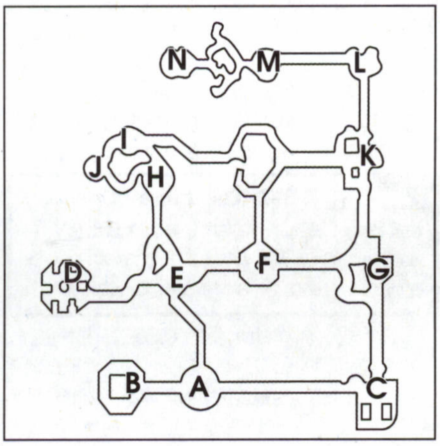
任务 4-5：Prisoner

性质：隐藏　进体条件：完成任务 4-4 后出现
难度 Level：★★★　奖励 Exp：500
奖励 Teos：600　全 S 评价奖励：1000Teos

一个疯狂的任务，到 A 区后就开始一场长 5 分钟的困兽斗。由于敌人的种类并不单一，所以没有比较保险的打发，多带点药吧。

SEMPLICE

地图：SunJack
任务排列：1-1 — 1-2 — 1-3 — 1-4 — 1-5



任务 1-1：Princess Shami

性质：主线　进入条件：完成任务 2-2 后出现
难度 Level：★★★★★★★　奖励 Exp：11000
奖励：4200　全 S 评价奖励：Shami Doll

这个任务不是很难，只需先将 E、D、H、K 和 G 区域的貌似天文仪器的开关关掉后再去 M 区域找到 Shami，最后将 N 区域的敌人全部扫清即可。需要注意的是关开关的时候必须先将该区域的敌人都全灭掉才能操作开关。

任务 1-2：The Soul of Semplice

性质：Feanay 指定　出现条件：完成 AGITATO 中任务 4-1 后出现
难度 Level：★★★★★★★　奖励 Exp：5100
奖励 Teos：3300　全 S 评价奖励：Reserve Ⅱ

似乎自从《MGS》系列成功后潜入任务就成为众多游戏商家比较喜欢用的桥段，本任务就是一次相当严格的潜入行动。要求你从 A 区域出发，途径 E、H、K、L 和 M 区域到达 N 区域取得“Soul of Semplice”再一路小心翼翼的潜行回 A 区的传送点。整个潜入过程中那些“哨兵机器人”的视线在小雷达上可以看到，所以大部分的行动都是盯着雷达来控制人物行动，若是被发现将受到攻击，以 Feanay 的防御力，基本挨两下就准备重新来过吧。最后的 Special 评定就是统计你被发现的次数，超过 3 次就别想得 S 了……

任务 1-3：SunJack Under Fire

性质：支线　进入条件：完成任务 1-1 后出现
难度 Level：★★★★★★　奖励 Exp：4800
奖励 Teos：2100　全 S 评价奖励：4800Teos

目标：15 个隐形的指定敌人，这次的指定目标完全没有攻击意识，只会一味的躲藏和逃跑。在隐身的时候除了小雷达上会以紫红色点将其表示出来以外在游戏画面中它所在位置也会标示出“TARGET”的字样，所以不是太难发现。具体分布位置如下：B 区域、E 区域、F 区域和 H 与 K 区域之间都分别有 2 个，然后是 D 区域有 3 个，H 与 J 区域之间有 4 个。

任务 1-4：A Town in Panic

性质：支线　进入条件：完成任务 3-1 后出现
难度 Level：★★★★★★★★　奖励 Exp：6600
奖励 Teos：2700　全 S 评价奖励：B Ability

本任务的内容是杀敌至 100%，每一个有敌人的区域都会有人质，同时会出现倒计时的槽，不停的消耗，必须在倒计时结束前消灭完区域内的所有敌人。具体分布是：B 区域有 14%，C 区域有 12%，G 区域有 11%，F 区域有 5%，E 区域有 15%，D 区域有 14%，H 区域有 3%，K 区域左边通道有 15%，最后在 K 区域有 11%。

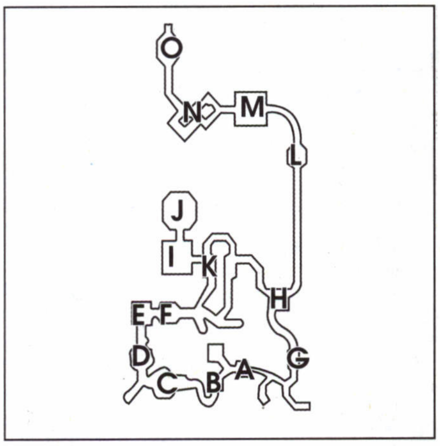
任务 1-5：Dirty Money

性质：隐藏　进入条件：完成任务 1-4 后出现
难度 Level：★★★　奖励 Exp：600
奖励 Teos：700　全 S 评价奖励：1000Teos

有点恶搞气息的任务，大家对 1-2 任务中那些机器哨兵都还有印象吧，在本次任务中他们都成了“聚宝盆”，几乎每个被击破后都会散出大量的金币！对，是金币，而本任务的目的就是在限定的十分钟内收集满 300 个金币！注意，收集金币的时候得地方一件事情：在散落的金币中会随机混进一颗地雷！当心别踩着哦~哦，顾着收金币忘记说了，机器哨兵遍布地图各个区域（每个区域 1~3 个不等），一般击破 9~10 个机器哨兵就能收集满 300 个。

地图:Gentile

任务排列:2-1 — 2-2 — 2-3 — 2-4 — 2-5



任务 2-1:Missing Persons

性质:主线　进入条件:完成任务 1-1 后出现

难度 Level:★★★★★★★　奖励 Exp:11600

奖励 Teos:4400　全 S 评价奖励:7200

为了剧情铺垫而存在的任务,别看难度是七星的,实际上最多等于二星水平。简单的来说,这个任务就是从起点直奔 O 区域,路上去 I 区域绕一下,在 M 区域会有一个使刀的家伙被派出来送死,就当杂兵对付,完全没有难度的说。

任务 2-2:Menace Countdown

性质:支线　进入条件:完成 AGITATO 中的任务 4-1 后出现

难度 Level:★★★★★★　奖励 Exp:4600

奖励 Teos:2000　全 S 评价奖励:4800

这个任务可以当作是了解一下 SEMPLICE 里面的敌人实力,和之前的敌人相比,无论从哪方面来说都不可同日而语!最讨厌的就是机器枪手,普通枪击的威力虽然不大,但是有 100%的麻痹作用,一般我们被麻痹后它就会"瞬移"我们背后自爆!威力惊人的说!同时这厮对我们普通枪系攻击有完美防御!唯一可以主动击破它的方法就只有用近身武器将其打浮空,之后再用枪系武器追击才有效果。若是遇到机器枪手和一群昆虫在一起出现的话最好能用 NP 先清场,不然一定会死的很惨……本任务的目的是杀敌到 100%。

任务 2-3:SuperNova

性质:支线　进入条件:完成任务 1-1 后出现

难度 Level:★★★★★★★　奖励 Exp:5400

奖励 Teos:2300　全 S 评价奖励:Origin×90

整个过程都比较紧张的一个任务,本次任务的目的是打开 5 个 SuperNova 的开关(分别在 D、H、J、M 和 O 区域),而比较有难度的是每个 SuperNova 打开后其能量都不满,需要花时间来积蓄能量张开防护网,此时所有敌人的攻击对象就不是你了,而是毫无防备的 SuperNova!从四面八方攻击 SuperNova!受到攻击的 SuperNova 会直接减少能量,当减完时便被毁掉,任务就算失败!所以此时的任务就变成守护这台仪器,仪器防护网不张开敌人的攻击就不会停止,坚持吧,敌人太多顾不过来就用第二种 NP。提一下,对 SuperNova 伤害最大的是机器哨兵,绝对的优先击破对象。

任务 2-4:The Unseen Enemy

性质:支线　进入条件:完成任务 3-1 后出现

难度 Level:★★★★★★★★★　奖励 Exp:7100

奖励 Teos:2900　全 S 评价奖励:Origin×90

击破指定的 10 个目标敌人,相对来说这次的隐身敌人比较强,而且能完美防御部分攻击,所以最好能先把骚扰攻击的杂兵都清掉先,不然更本无法集中精力对付目标敌人。最有效的打发是先用近身武器将其打浮空,之后用枪追击,落地后继续用近身武器,再用枪追击,日此循环,大约 3 个回合左右能击破,若是打了一半被它跑了,那么这厮会有很大的可能性会立刻与你拉开距离后恢复体力!所以一定要一鼓作气击破!

具体分部位置如下:H 区域一个,该区域左边通路中有两个,之后 I 和 J 区域各有一个,M 区域一个,最后就是 N 和 O 区域个有两个。

任务 2-5:The Perfect Answer

性质:隐藏　进入条件:完成任务 2-4 后出现

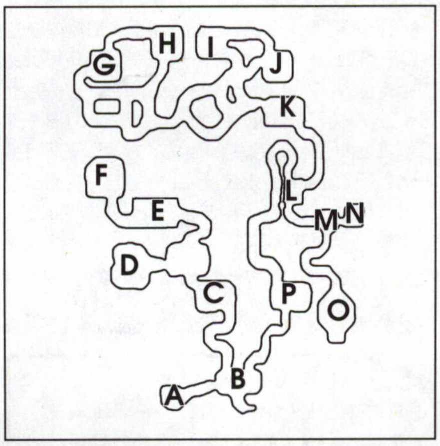
难度:Level:★★★★　奖励 Exp:800

奖励 Teos:700　全 S 评价奖励:Origin×50

这是一个相当不爽的任务,竟然限制了杀敌数!杀多了杀少了都算任务失败!是任务开始后站在传送点旁边的 NPC 随机给出三种敌人(分别是蚂蚁、机器哨兵和机器枪手)各需杀多少数量,别听起来很轻松,实际上相当不容易,一不小心就"超标"了- -b 特别是"脆弱"的蚂蚁……经过短笛反复推敲后发现了一个比较简单的方式,在 B 区域有固定的 1 个机器枪手,A 和 B 区域之间有 5 个蚂蚁,C 区域有固定的 2 个机器哨兵和 10 只蚂蚁,只要反复来回与几个场景他们就会不断反复出现,接到任务后先杀机器哨兵和机器枪手,最后杀蚂蚁,当蚂蚁杀到还差几只的时候就站在 B 区的台子上向下面用 R1 键的锁定数着往下点射,够数后就直接回那个无聊的 NPC 处交差吧。

地图:Dolente Mine

任务排列:3-1 — 3-2 — 3-3 — 3-4 — 3-5



任务 3-1:The Dolente Mines

性质:主线　进入条件:完成任务 2-1 后出现

难度 Level:★★★★★★★★★　奖励 Exp:14800

奖励 Teos:5500　全 S 评价奖励:7400Teos

本任务需要击破 10 个身手相当敏捷的敌人,不是很容易对付,这些家伙最难对付的地方就是跳跃力奇高,再加上几乎没有硬直时间,所以很难捕捉到一个整套的连击,除此之外当它在身体面前舞起"棍花"的时候可以完美防御任何攻击,包括 NP 攻击都无效!!唯一的方法就只有摒弃原先常用战法,随机应变,勤转换视角尽量打埋身战,切记不可背对着敌人!剩下的就只有祈祷了……

分布位置:C、D 和 E 区域各有一个,之后从 F 区域的传送点去地图左上部分,接着就是 G、H、I、J、K、P 和 O 区域各有一个。

任务 3-2:Rescue Daisy

性质:支线　进入条件:完成任务 1-1 后出现

难度 Level:★★★★★★★　奖励 Exp:5400

奖励 Teos:2300　全 S 评价奖励:NP Booster Ⅱ

在 IAG 总部卖道具的小机器人被"遗失"在了 Dolente Mine 中,本任务就是要将这个小东西带回来。进入迷宫后直接到 A 区域通过传送点到 F 区域和小机器人回合,接下来就是跟着这个小东西向回家的路启程吧。注意路上的敌人不少,而机器人有自己的 HP,一旦被攻击到零的时候任务也就算失败了。

任务 3-3:Deadly Energy

性质:支线　进入条件:完成任务 2-1 后出现

难度 Level:★★★★★★★★　奖励 Exp:6300

奖励 Teos:2600　全 S 评价奖励:HP Booster Ⅱ

本关任务是找到 5 个特殊的石头,这些石头的特殊之处在于只要拿到石头就会开始不断的消耗 HP!所以从拿到第一个石头开始就等于开始一场和死神比速度的赛跑。动作一定要快,如果不想拿全 S 评价的话可以无视第五块石头(P 区域)之前的所有敌人,第五块石头所在区域会在拿到石头后大量出现,只有全部击破才会开门,这里最可靠的就是第二种 NP 了,既节省时间威力也大!若想拿全 S 的话就需要杀敌数达到 130 以上,就是遇见的敌人全部都要干掉!上级者向。

任务 3-4:A High Speed Menace

性质:支线　进入条件:完成任务 2-1 后出现

难度 Level:★★★★★★★★　奖励 Exp:6300

奖励 Teos:2600　全 S 评价奖励:Origin×90

看这个任务的名字的时候短笛还没有怎么理解任务内容,还以为会是什么赛跑之类的恶搞东西,进去后才知道,原来,这里所有的敌人都和吃了枪药一样的疯狂!不管是行动速度还是攻击节奏!果真够高速!目的是杀满 100%的敌人,对付这些疯狂的家伙千万别陷入敌群,尽量打游击战,时间还是比较宽松的。

任务 3-5:Assassin

性质:隐藏　进入条件:完成任务 3-4 后出现

难度 Level:★★★★　奖励 Exp:800

奖励 Teos:700　全 S 评价奖励:1000Teos

游戏到这里,基本可以肯定,隐藏关里面的任务要不就是特别简单的,要不就是特别恶搞的。这个任务说简单也简单,说难也难,击倒指定的 5 个敌人,但是,不能击倒其他任何一个敌人!每个指定目标旁边都会有几个比较脆弱的蚂蚁,在这个任务里面这些蚂蚁更是显得弱不禁风,碰着就死,沾着就亡- -b 一个不小心就会任务失败……而该死的目标敌人还是不怕枪系攻击的机器枪手,这时才感觉到咱们的近身武器范围怎么这么大啊……寻找机会用浮空连击打吧。分布情况如下:P、O、K、J 和 H 区域各有一个。

地图:Commodo Ruins

任务排列:4-1 — 4-2 — 4-3 — 4-4 — 4-5

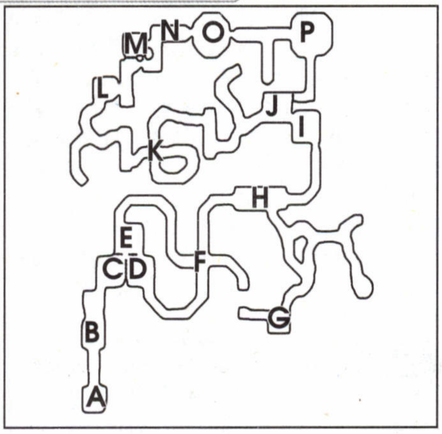
任务 4-1:Operation Network

性质:主线　进入条件:完成任务 3-1 后出现

难度 Level:★★★★★★★★★★　奖励 Exp:16800

奖励 Teos:6100　全 S 评价奖励:NP Ability

Crimson Sea 2



不愧是十星难度的任务，几乎每个区域内都有一个守门的家伙，而且多数会陪伴着几只疯狂的“骡子”。而且这个地图强调高地差效果很容易让人迷路，所以没遇到不知如何前进的时候多看看墙上是否有通路，比较绕，耐心点应该没问题。最后在 Q 区域等待咱们的是一个巨大无比的 BOSS，还好大块头动作慢是游戏界的定律，所以躲开这个迟钝家伙的攻击很轻松的说，只需锁定后不停的射击，NP 一满就放，用不了多久便可以把它放倒了。

任务 4-2：Remnants of Times Past

性质：支线　**进入条件：**完成任务 2-1 后出现
难度 Level：★★★★★★★★★　**奖励 Exp：**6800
奖励 Teos：2800　**全 S 评价奖励：**G Ability

比 1-2 更加 BT 的潜入任务，差点就让短笛认为这是个不可能完成的任务（指全 S 评价），这里几乎每个区域都会有那些不死的幽灵出现，而任务的目的就是不惊动他们达到 L 区域下方的死路尽头取得一张磁盘。和上次的潜入不一样的地方在于这里看不见幽灵的视线，因为它们是靠听觉来寻找目标的，所以任务里面提示了一个可以分散他们注意力的方法：打爆炸药包可以吸引一会他们的注意力。切记，不可以在他们附近开枪，不可以靠它们太近，不可以……总之把自己和幽灵的关系当作老鼠和猫的关系来处理就对了。短笛会为每一个准备冲刺本任务 S 等级的玩家祈祷的……

任务 4-3：Commodo Earthquake

性质：支线　**进入条件：**完成任务 3-1 后出现
难度 Level：★★★★★★★★★　**奖励 Exp：**7100
奖励 Teos：2900　**全 S 评价奖励：**Platinum Card

比较有难度的一个任务，需要收集 5 个“Seismic Ore”。满地图的都是动作灵活的强力敌人，而且原来 GRARVE 中 3-1 的 BOSS 作为高等杂兵守护最后两个“Seismic Ore”，不过好在一点是作为现在的我们来说已经不是太大的难度了，上来先一通锁定枪击，打个一百多连击，之后跟着冲冲上去一套近身浮空技，然后就可以摆个帅点的 POSE，打完收工！第一个“Seismic Ore”的位置在 F 区域右边的小路尽头，第二关在 H 区域内，第三个在地图最右边的小路尽头，接下来的两个一个是在回 H 区域路上的 BOSS 身上，一个在回到 E 区时的 BOSS 身上。

任务 4-4：Operation Extinction

性质：支线　**进入条件：**完成任务 3-1 后出现
难度 Level：★★★★★★★★　**奖励 Exp：**6600
奖励 Teos：2700　**全 S 评价奖励：**6000Teos

相对于前两个任务来说，这个任务比较简单些。刚从 A 区域出来就会收到情报，得知需要破坏的“Menace Eggs”在 G 区域，一路上直杀过去将其爆掉即可；第二个在 J 区域左边的死路尽头，需要提醒一下，在 I 区域的时候会出现大批敌人，最后一个在 L 区域下面的思路尽头，不过这里的大批蚂蚁足够打两分钟……

任务 4-5：A Transporter Mystery

性质：隐藏　**进入条件：**完成任务 4-1 后出现
难度 Level：★★　**奖励 Exp：**200
奖励 Teos：500　**全 S 评价奖励：**Origin×50

最后的隐藏任务，估计是制作人员最后的恶搞——当我们通过传送点再次出现在游戏画面里面时发现：自己已经变成只有一颗子弹那么大的“小豆丁”了！进入 D 区域后，门被关上了，怪物们出场了，不公平的战斗开始了……目的只有一个：杀敌至 100%。人变小了，攻击力也变弱了（弱到杀一头牛怪需要两百多连击……），不过好在攻击范围还在，算是唯一值得安慰了。

CRIMSON PLANET

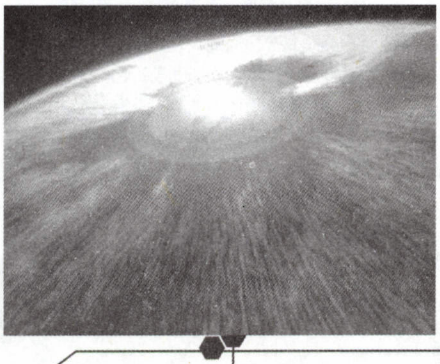
任务：Crimson Sea

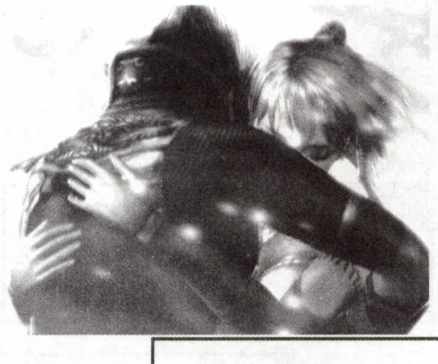
性质：主线　**进入条件：**完成任务 4-1 后出现
难度 Level：★★★★★★★★★★　**奖励 Exp：**20000
奖励 Teos：8000　**全 S 评价奖励：**Replicator

漫长的任务之旅总算是走到了头，这里便是最终的一站，最后的任务。

本任务没有地图，在见到最终 BOSS 之前还需要走一小段路，基本上没有什么岔路口，只是路上的“杂兵”强的过分！一上来就是 6 只强化后的牛怪，之后就看满眼都是 GRAVE 中 3-1 的 BOSS 和无处不在的蚂蚁……

好不容易来到硕大无朋的总 BOSS 面前，本想来一场惊天地泣鬼神的大战，却万万没有想到——这个图有虚表的大家伙如此脆弱，具体说来就是游戏遇到的第一个 BOSS 怎么打，这个大家伙就怎么打- -b 唯一不同的是在这场战斗中 NP 是没有用处的东西，因为你任何 NP 都会毫无理由的被一道从天而降的红色激光给粉碎，无所谓啦，一把改满的枪，足以虐待它了……





全道具列表（下）

装备类		
NP Convertor Ⅰ	将受到的伤害转化为 NP 能量（小）	GRARVE 中任务 3-4 全 S 评价奖励品
NP Convertor Ⅱ	将受到的伤害转化为 NP 能量（大）	AGITATO 中任务 2-4 全 S 评价奖励品
HP Booster Ⅰ	持续恢复 HP 状态（小）	和 KECAK 询问率达到 100%后得到
HP Booster Ⅱ	持续恢复 HP 状态（大）	SEMPLICE 中任务 3-3 全 S 评价奖励品
NP Booster Ⅰ	持续恢复 NP 状态（小）	40000Teos
NP Booster Ⅱ	持续恢复 NP 状态（大）	SEMPLICE 中任务 3-2 全 S 评价奖励品
Reserve Ⅰ	取得强力弹药时可以获得更多的数量（小）	5000Teos
Reserve Ⅱ	取得强力弹药时可以获得更多的数量（大）	SEMPLICE 中任务 1-2 全 S 评价
奖励品		
Surge Ⅰ	当体力不多时提升攻击力（小）	GRARVE 中任务 3-2 全 S 评价奖励品
Surge Ⅱ	当体力不多时提升攻击力（大）	GRARVE 中任务 4-4 全 S 评价奖励品
Siphon Ⅰ	通过攻击盗取敌人体力（小）	GRARVE 中任务 2-4 全 S 评价奖励品
Siphon Ⅱ	通过攻击盗取敌人体力（大）	AGITATO 中任务 3-4 全 S 评价奖励品
Trainer Ⅰ	击倒敌人会获得额外的 EXP	GRARVE 中任务 4-3 全 S 评价奖励品
Trainer Ⅱ	击倒敌人会获得额外的 EXP	AGITATO 中任务 1-4 全 S 评价奖励品
Replicator	无限强力弹药	最终任务全 S 评价奖励品
VIPA SUIT Ⅰ	减轻敌人对你的伤害（小）	20000Teos
Vipa Suit Ⅱ	减轻敌人对你的伤害（大）	AGITATO 中任务 4-2 全 S 评价奖励品
Vitalizer Ⅰ	增加 HP 最大值（小）	GRARVE 中任务 4-2 全 S 评价奖励品
Vitallzer Ⅱ	增加 HP 最大值（大）	AGITATO 中任务 1-3 全 S 评价奖励品
特殊类		
B Ability	使近身系武器等级上限提升一级	SEMPLICE 中任务 1-4 全 S 评价奖励品
NP Ability	使 NP 等级上限提升一级	SEMPLICE 中任务 4-1 全 S 评价奖励品
G Ability	使枪系武器等级上限提升一击	SEMPLICE 中任务 4-2 全 S 评价奖励品
Bow Rahn Doll	可以在多人游戏中选择 Bow Rahn	GRARVE 中任务 3-1 全 S 评价奖励品
Shami Doll	可以在多人游戏中选择 Shami	SEMPLICE 中任务 1-1 全 S 评价奖励品
Diez Doll	可以在多人游戏中选择 Diez	AGITATO 中任务 2-1 全 S 评价奖励品
Fashion Ring	在 IGA 被禁止佩戴的戒指	30000Teos

怪物列表

●Awl Ant-利钻蚁

初期怪物，体力不高，单体攻击力较低，所以一般都是群体行动。将猎物包围起来群体攻击是它们所擅长的战术。

●Flying Ant-飞蚁

利钻蚁的进化形态，动作更加敏捷，群体行动、攻击节奏相当快。由于可以飞，所以更加有利于迅速全面包围猎物。

●Killer Ant-杀手蚁

后期出现的蚁种，以身体向前旋转突进为攻击方式，弹跳力惊人，攻击力和体力较前两种蚂蚁高出不少。

●King Lacerta-蝎虎鲟

初期怪物，体力较高，拥有锋利的爪子和牙齿，偶尔动作会比较迟钝，当群体出现时将是一个相当难对付的局面。

●Killer Lacerta-杀手鲟

后期量产型怪物，蝎虎鲟的进化形态，拥有更高的攻防能力，同时会喷出火焰和爆炸物质。

●Dervis-苦行僧

由人类身体变异而来的怪物，体力超高，虽然动作迟钝，但是攻击力惊人，还会从裂开的“巨嘴”中喷洒出毒雾。

●Fire Scorpio-炽蝎子

喜欢将自己隐藏在土地之下，靠听觉判断猎物的动向再进行偷袭，体外有一层坚固的壳，会散射火炎来攻击猎物。

●Mad Horn-疯狂之角

体形巨大的牛型怪物，皮糙肉厚，善于从远处冲刺利用头上一双坚硬的利角给予猎物毁灭性的重创。后期主力怪物。

●Menace Soldier-恐怖士兵

少数几种人形怪物之一，右手是一激光弹发射器，本身体力很低，所以善打游击战，常游走于战场边缘扰乱猎物攻击。

●Menace Sergeant-恐怖士官

恐怖士兵的进化形态，右手的激光弹发射器性能有所提高，攻击力对猎物的威胁已经不小，并学会瞬间移动，强力怪物。

●Armored Menace-恐怖铁甲

全面升级的恐怖士官，普通攻击对其造成不了伤害，右手的激光弹发射器属性被改为麻痹属性，会使用自爆来打击目标。

●Menace Commander-恐怖军官

后期强力怪物，动作相当敏捷，武器为一把激光双刃长矛，会使用激光长矛舞起“棍阵”来抵御所有攻击，同时亦可远战。

●Relic Walker-工业机器人

被改造过的遗迹开发用机器人，由于本体不是血肉之躯所以防御力和物理攻击力都很惊人。头部还装有线性激光发射装置。

●Death Sphere-死亡蝙蝠

后期会群体出现的怪物，会从“眼”部喷射高攻击力的火球，还会蜷缩成球体直接撞击猎物，群体攻击实力远在蚂蚁之上。

●Bloody Wing-嗜血蝙蝠

死亡蝙蝠的另一种试验版本，从“眼”部喷射具有麻痹效果的光弹，本身攻击力不高，但是常和其他怪物一起出现配合行动。

文:αNumber Sayo 责编:星辰

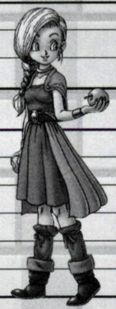
操作方法

十字键/左摇杆	移动	R1 键	向右旋转视角
○键	确定	L2 键	向左旋转视角 45 度
×键	取消	R2 键	向右旋转视角 45 度
□键	取消/调出地图	L3 键	同△键
△键	对话/调查	R3 键	恢复默认视角
L1 键	向左旋转视角	START 键	同 R3 键

中日文指令菜单对照

开始游戏前

ぼうけんのしょをする(展开冒险之书,继续游戏)
ぼうけんのしょをつくる(创作冒险之书,开始游戏)
ぼうけんのしょをけす(消除冒险之书)



移动中菜单

はなす	伙伴间对话
どうぐ	道具
つよさ	能力
じゅもん	咒文
しらべる	调查(可按△进行)
さくせん	作战设定

子菜单——どうぐ道具

つかう	使用道具
わたす	交换道具
そうび	装备
すてる	丢弃
やめる	返回
ふくろ	存放道具至包裹(战斗中无法使用被存放的道具)

子菜单——さくせん作战设定

まんたん	自动使用咒文回复全员 HP
そうび	人物间的装备更换
さくせんがえ	作战指令变更
ならびかえ	更改队列
どうぐせいり	整理道具(除装备外,其他全放入包裹中)
ふくろせいり	整理包裹道具(可按种类和名称排序)
せってい	设定(音乐、音效、字幕速度)

次子菜单——さくせんがえ作战指令变更

めいれいさせる	手动控制(默认选项)
がんがんいこうぜ	舍命攻击(只使用最强攻击魔法和特技战斗)
バッチリがんばれ	稳扎稳打(攻守平衡,根据当前情况进行攻击或回复)
じゅもんつかうな	禁用咒文(不使用一切会消耗 MP 的攻击方式)
いのちだいじに	保存生命(HP 一半以下自动使用回复)
おれにまかせろ	辅助专一(只使用辅助魔法和回复魔法,不主动攻击)

子菜单——つよさ能力

レベル	角色等级
ちから	力量,基础攻击力
すばやさ	素早,战斗中的行动顺序
みのまもり	防御,基础防御力
かしこさ	贤,影响魔法攻击力和防御力
うんのよさ	运气,影响会心一击发动率,逃跑成功率
こんげき力	攻击力,基础攻击力+装备攻击力
しゅび力	防御力,基础防御力+装备防御力
さいだいHP	最大 HP
さいだいMP	最大 MP
EX	经验值
カジノのコイン	赌场筹码
メタル王にあずけるメタル	已经交给金属王的小金属片
めいさんはくぶつかん	名产品博物馆
ひょうかポイント	评价点数
はくぶつかんレベル	博物馆等级
おかね	金钱
しょじきん	所持金(战斗中全灭所持金减半)
ぎんこう	银行存款
ぼうけんした时间	冒险时间

战斗中菜单

たたかう	战斗
さくせん	作战设定(同移动菜单)
いれかえ	人员替换(展开后依次为队列变更、全员替换为马车中人员)
にげる	逃跑

子菜单——たたかう战斗

こうげき	物理攻击	そうび	装备
じゅもん/とくぎ	咒文/特技	どうぐ	道具
ぼうぎょ	防御	にげる	逃跑

教会中的指令

教会是储存进度的地方,另外还能进行复活、解毒等工作(DQ 系列的传统设

定）。如果玩家在战斗中全灭，则会自动返回之前城镇的教会里。另外本作教会非常多，甚至在迷宫中都有教会存在。

おいのりをする	储存进度（第 1 个选项询问是否储存，第 2 个选项询问是否继续游戏。はい是いいえ否）
おつげをきく	听取下次升级还需多少经验
いきかえらせる	复活（需花费金钱）
どくのちりょう	解毒
のろうをとく	解除诅咒
やめる	退出

商店中的指令

かいにきた	购买
うりにきた	卖出
やめる	退出

怪物老头的指令

住在**オラクルベリー**町的怪物老头可以帮你储存多余的怪物同伴，如果同伴数量超出了马车所能装的限度，就去怪物老头那把怪物寄放起来吧！

あずけにきた	寄放怪物
むかえにきた	领取怪物
ようすをみる	察看状态
わかれにきた	舍弃（永久性离队）
なまえをかえる	改名字
やめる	退出

ルイーダ店的指令

由于同伴数最多只有 8 人，所以多余的同伴必须安放在**ルイーダ**店里。**ルイーダ**店会在即位国王之后，在**グランバニア**2 楼开张。

なかまをくわえる	加入同伴
なかまをはずす	同伴离队
リストをみる	察看同伴名单
やめる	退出

魔法咒文研究~基础篇

游戏里面的咒文多种多样，彻底掌握他们才可以通向胜利之路，下面先来公开一下这些咒文的作用。

攻击咒文

名称	消费	效果
火球系		
メラ	2	敌单体 12~15 伤害
メラミ	4	敌单体 70~90 伤害
メラゾーマ	10	敌单体 160~200 伤害
火焰系		
ギラ	4	敌一组 16~24 伤害
ベギラマ	6	敌一组 30~42 伤害
ベギラゴン	10	敌一组 88~112 伤害
爆炸系		
イオ	5	敌全体 20~30 伤害
イオラ	8	敌全体 52~68 伤害
イオナズン	15	敌全体 120~160 伤害
冰冻系		
ヒャダルコ	5	敌一组 42~58 伤害
マヒャド	12	敌全体 80~104 伤害
真空系		
バギ	2	敌一组 8~24 伤害
バギマ	4	敌一组 25~55 伤害
バギクロス	8	敌一组 80~180 伤害
雷电系		
ライデイン	6	敌全体 70~90 伤害
ギガデイン	15	敌一组 175~225 伤害
ミナデイン	10×3	敌单体 300~350 伤害、需要 3 人以上才能发动
即死系		
ザキ	4	敌单体即死
ザラキ	7	敌一组即死
其他系		
ニフラム	1	敌一组消灭（无经验）
メガンテ	1	敌全体消灭（无经验，使用者死亡）
ドラゴラム	18	使用者变身为龙

特技系		
ひのいき（炎ブレス）	0	敌全体 6~10 伤害
かえんのいき（炎ブレス）	0	敌全体 30~40 伤害
はげしいほのお（炎ブレス）	0	敌全体 65~85 伤害
しゃくねつほのお（炎ブレス）	0	敌全体 150~170 伤害
つめたいいき（吹雪ブレス）	0	敌全体 13~16 伤害
こごえるふぶき（吹雪ブレス）	0	敌全体 50~60 伤害
かがやくいき（吹雪ブレス）	0	敌全体 120~140 伤害
いなずま	0	敌全体 50~70 伤害
たいあたり	生命	敌单体剩余 HP80%伤害
どくこうげき	0	敌单体打击+毒（需要装备武器）
ねむりこうげき	0	敌单体打击+眠（需要装备武器）
まひこうげき	0	敌单体打击+麻痹（需要装备武器）
みなごろし	0	敌、我方单体（自身除外）超大伤害

回复咒文

名称	消费	效果
ホイミ	3	我方一人 HP30~40 回复
ベホイミ	5	我方一人 HP75~95 回复
ベホマ	7	我方一人 HP 全回复
ベホマラー	18	我方全员 HP100~120 回复
ベホマズン	36	我方全员 HP 全回复
ザオラル	10	我方一人一定几率复活，复活后 HP50%
ザオリク	20	我方一人 100%复活
メガザル	全部+命	我方全员 HP 全回复+死者全员 HP100%复活
キアリー	2	我方一人毒治疗
キアリク	2	我方全员麻痹治疗
めいそう	0	自身 HP500 回复

辅助咒文

名称	消费	效果
マヌーサ	4	敌一组打击命中率下降
ラリホー	3	敌一组睡眠，效果低
ラリホーマ	5	敌一组睡眠，效果高
ルカニ	3	敌单体防御力下降，下降数值为基础防御力数值
ルカナン	4	敌一组防御力下降，下降数值为基础防御力的一半
マホトーン	3	敌一组咒文封印
マホトラ	4	敌单体 MP 吸▮
メダパニ	5	敌一组混乱
スカラ	2	我方 1 人防御力上升，上升数值为基础防御力数值
スクルト	3	我方全员防御力上升，上升数值为基础防御力的一半
バイキルト	6	我方 1 人攻击力 2 倍
マホキテ	2	同伴 1 人咒文伤害转换为 MP 吸收
マホカンタ	4	同伴 1 人咒文反射
フバーハ	3	我方全员对气息伤害（ブレス伤害）减低
パルプンテ	20	效果随机的魔法
特技系		
あまいいき（ブレス）	0	敌一组睡眠
やけつくいき（ブレス）	0	敌一组麻痹
ぶきみなひかり	0	敌单体咒文耐性下降
まぶしいひかり	0	敌全体打击命中率下降
ふしぎなおどり	0	敌单体 MP 减少
なめまわし	0	敌单体行动不能，效果小
さそうおどり	0	敌单体行动不能，效果中
おたけび	0	敌全体行动不能，效果小
どくのいき（ブレス）	0	敌一组毒效果
もうどくのきり（ブレス）	0	敌单体猛毒效果，HP 减少
いてつくはどう	0	敌全体所有辅助咒文效果解除
ちからため	0	次回合自身攻击力 2 倍，会心效果小
きあいため	0	次回合自身攻击力 2 倍，会心效果中

移动中可使用的咒文

名称	消费	效果
インパス	3	道具、宝箱鉴定
リレミト	8	迷宫脱出
ルーラ	8	瞬间移动至曾经去过的村庄或城市
トラマナ	2	地形伤害无效，遇敌以后效果取消
ラナルータ	4	昼夜更替
トヘロス	4	短时间内，术者自身等级+5 的杂兵敌人不出现
シャナク	10	我方 1 人诅咒解除

谜之咒文パルプンテ

从石像变回来以后前往**ルラフエン**,和魔法老爷子对话以后习得,但是其具体效果多种多样,大致有以下几种(这个魔法纯粹是看 RP 的):

天花板坠落,造成敌全体 50 伤害	敌我方全员攻击力 2 倍提高
咒文效果全部消除,并且不能使用咒文	我方全员会心一击
敌人全部变成**メタルスライム**	我方全员攻击力 2 倍提高
敌我方全员麻痹(相当于自杀)	我方 HP 全回复,战斗不能回复
敌我方全员回复	敌我方全员死人复活
敌我方全员混乱	流星雨,敌我方全员 HP 为 1
敌我方全员睡眠	敌全员碎裂(无经验)
敌我方全员命中率下降	自身龙变身(相当于**ドラゴラム**)
敌全员 MP 为 0	敌全员逃跑
敌我方全员 MP 为 0	召唤魔人、敌全员一击必杀
敌我方全员 MP 回复	

注 1:MP 消费"生命"的咒文,使用以后术者自身死亡。

注 2:ベホマラ-和ベホマズン移动中不能使用,但其他回复魔法可以使用。

魔法咒文研究~达人篇

上面给出了所有咒文和魔法的效果,但实际运用中会有所差异,往往会看到有些怪物对部分魔法免疫,这里面其实涉及到了一点,就是非常重要的魔法耐性。游戏中的魔法耐性共分:火球系、火焰系、爆炸系、冰冻系、真空系、雷电系、炎ブレス和吹雪ブレス几种,怪物的魔法耐性体现为其本身的特质,人物的魔法耐性则体现在装备上。

游戏中魔法伤害的计算公式为

{(基础伤害范围+贤)×(角色固有耐性)×(防御为 1/2,不防御则是 1)×(使用フバーハ时为 7/10,不使用为 1)}-防具耐性

游戏中主要怪物的属性耐性表

名称	炎ブレス	吹雪ブレス	火球系	火焰系	爆炸系	真空系	冰冻系	雷电系
お化けキャンドル	4/5	1	1/3	4/5	1	1	1	1
お化けキノコ	1	1	1	1	4/5	1	1	1
エビルアップル	1	1	1	1	4/5	1	1	1
メタルスライム	0	0	0	0	0	0	0	0
ダンスニードル	4/5	1	1	4/5	4/5	4/5	1	1
スライムナイト	1/3	1	1	1/3	1/3	1/3	1	1/3
ドラゴンキッズ	1/3	4/5	1/3	1/3	4/5	1	4/5	1
イエティ	1	0	1	1	1	4/5	0	1
クックルー	1	4/5	1	1	4/5	1/3	4/5	1
まほうつかい	4/5	1/3	4/5	4/5	4/5	1	1/3	1
ホイミスライム	4/5	1	1	4/5	1/3	1	1	1
ビックアイ	4/5	1/3	1	4/5	4/5	1	1/3	1
ミステリードール	4/5	1	1	4/5	4/5	1	1	1
ドロヌーバ	1	4/5	1	1	4/5	4/5	4/5	1
パペットマン	1/3	1/3	1/3	1/3	1/3	1	1/3	1
キメラ	1	4/5	1	1	4/5	4/5	4/5	1
ばくだんいわ	1/3	4/5	1/3	1/3	1/3	1	4/5	1
おどるほうせき	0	0	1/3	0	0	1/3	0	1/3
炎の战士	1/3	1	1/3	1/3	1/3	1	1	1
ベホマスライム	4/5	4/5	1	4/5	4/5	1	4/5	1
しびれくらげ	1	4/5	1	1	1	1	4/5	1
キングスライム	1/3	4/5	4/5	1/3	1/3	1	4/5	1
ドラゴンマッド	1	4/5	1	1	1	1	4/5	1
ミニデーモン	4/5	1/3	4/5	4/5	4/5	1/3	1/3	4/5
メッサーラ	4/5	1/3	4/5	4/5	1/3	1/3	1/3	4/5
はぐれメタル	0	0	0	0	0	0	0	0
オークキング	4/5	4/5	1	4/5	1/3	1	4/5	4/5
ホークマン	4/5	1	1	4/5	4/5	4/5	1	1
アームライオン	4/5	1/3	1/3	4/5	4/5	1	1/3	1
ネーレウス	1/3	1/3	1/3	1/3	4/5	1	1/3	1
ブリザードマン	1	0	1	1	1	4/5	0	1
ゴーレム	4/5	4/5	1	4/5	4/5	4/5	4/5	1
エリミネーター	1/3	1/3	1	1/3	1/3	4/5	1/3	4/5
ケンタラウス	1	1	1	1	1	4/5	1	4/5
ソルジャーブル	4/5	1/3	1	4/5	4/5	1/3	1/3	4/5

名称	炎ブレス	吹雪ブレス	火球系	火焰系	爆炸系	真空系	冰冻系	雷电系
サターンヘルム	1/3	1/3	4/5	1/3	1/3	0	1/3	0
アンクルホーン	4/5	4/5	4/5	4/5	4/5	4/5	4/5	4/5
メガザルロック	1/3	1/3	1/3	1/3	1/3	1/3	1/3	1/3
ホークブリザード	1	0	1	1	4/5	1/3	0	1/3
エビルマスター	4/5	1	1	4/5	4/5	1	1	1
シュプリンガー	4/5	1	1	4/5	1	4/5	1	4/5
グレイトドラゴン	0	0	4/5	0	4/5	0	0	1/3
キラーマシン	4/5	0	4/5	4/5	0	0	0	0
ライオネック	1/3	0	1/3	1/3	1/3	0	0	1
ギガンテス	1	1	1	1	1	4/5	1	1
ヘルバトラー	1/3	4/5	4/5	1/3	0	4/5	4/5	1

从上表可以看出,在对付**はぐれメタル**和**メタルスライム**这种怪物的时候,除了硬砍之外没其他办法,针对不同怪物使用不同魔法从而达到最大的伤害,这在后期的战斗中是非常重要的。

主要防具/装饰品属性耐性表

名称	炎ブレス	吹雪ブレス	火球系	火焰系	爆炸系	真空系	冰冻系	雷电系
【铠】								
プリンセスローブ	40	40	0	0	0	0	0	0
おうじゃのマント	35	35	35	35	0	35	35	0
てんくうのよろい	30	30	30	30	0	30	30	0
みずのはごろも	25	0	25	25	0	0	0	0
てんしのレオタード	0	25	0	0	0	0	25	0
まじんのよろい	20	0	20	20	0	0	0	0
ダークローブ	0	0	20	20	0	20	20	0
ほのおのよろい	0	15	0	0	0	0	15	0
けんじゃのローブ	0	0	15	15	0	15	15	0
まどうしのローブ	0	0	15	15	0	0	0	0
まほうのよろい	0	0	10	10	0	10	10	0
ドラゴンメイル	10	0	0	0	0	0	0	
【盾】								
ひかりのたて	20	20	0	0	0	0	0	0
てんくうのたて	15	15	0	0	0	0	0	0
みかがみのたて	15	0	15	15	0	0	0	0
ほのおのたて	0	15	0	0	0	0	15	0
オーガシールド	10	10	0	0	0	0	0	0
ふうじんのたて	10	10	0	0	0	0	0	0
ドラゴンシールド	10	10	0	0	0	0	0	0
マジックシールド	7	0	7	7	0	0	0	0
てつのたて	4	4	0	0	0	0	0	0
はめつのたて	0	0	-20	-20	0	-20	-20	0
【装饰品】								
ほのおのリング	0	0	0	0	0	0	10	0
みずのリング	0	0	10	10	0	0	0	0

福引(ふくびき)

在**ポートセルミ**的宿屋有个转彩球的地方,每次需要花费一张福引券,而福引券的获得方式就是在这个镇上的道具店里购买东西,不过需要注意的是,获得福引券并不是根据消费金额来算的,而是根据消费次数来决定,因此,每次只买一个药草,这样也是可行的……

奖品和出现概率如下

金	特等:**ゴールドパス**(购买东西时价格为原价的 80%),概率 0.5%
银	一等:**いのりの**指轮(回复 MP,可以多次使用),概率 1%
赤	二等:**ファイト**一发(攻击力 2 倍提升),概率 5%
青	三等:爆弹石,概率 3%
绿	四等:**すごろく**券,概率 2%
白	五等:**ふくびき**券,概率 43%
黑	什么都没有,概率 46%

骰子斗技场

全部 5 个,类似大富翁似的游戏方式,初期可以观看整体地图。每玩一次需要一张**すごろく**券。打通这个纯靠运气……

オラクルベリー:游乐场地下一楼。可掷骰子 10 次,奖品为**やいばのブーメラン**、小さな**メダル**。

カジノ船:结婚以后出海在海上会发现。可掷骰子 18 次,奖品为**レースのビスチェ**、**いのりの**指轮。

すごろくの穴:后期返回妖精之村,在原先雪之女王的地方。可掷骰子 23 次,奖品为幸**せの**帽子、奇迹**の**剑。

暗黒のすごろく场:魔界最终迷宫下方。可掷骰子 25 次,奖品为小**さなメダル**、力**の**种、**セレブリティパス**(以后不需要**すごろく**券也可以游戏)

谜のすごろく场:二周目隐藏迷宫地下一楼(前提是将**エスターク**打倒)。可掷骰子 70 次,奖品为**プチターク**(怪物同伴,其实就是隐藏 boss 的婴儿体)

名产品博物馆

在金属王城上方,得到大金属片以后开馆。注意一点,只有晚上才可以更换展品。1 楼展览品等级为 1–2、2 楼展览等级为 2–3,3 楼展览品等级为 3。

名称	Lv	入手地点	入手方法
ぎんのティーセット	1	レヌール城	迷宫内收集银**のポット**、**トレイ**、**カップ**。
サクラのひとえだ	2	妖精の村	从妖精之村回来的时候获得。
きぼりのめがみぞう	1	海边的修道院	与 1 楼左边的女性对话。
あんみんまくら	1	アルカパ	连续住宿 2 次以后和老板娘对话。
コワモテかかし	1	カボチ	在**キラーパンサー**加入以后和稻草人左上方民家的人对话后,调查稻草人获得。
ルラフエンのじざけ	2	ルラフエン	**ルーラ**习得后和教会右上的老人对话,得知**ルラフエン**的地酒的故事,而后和同一层楼面左侧的酒保对话,等晚上再来和站在壶边的人对话,返回**ベネット**处对话后获得(夜晚限定)。
きねんオルゴール	2	ラインハット	和**ラインハット**城最上层的**ヘンリー**对话,返回原来**ヘンリー**的房间调查宝箱,再回去和**ヘンリー**对话后获得(习得魔法**ルーラ**后)。
きねんオルゴール・续	3	ラインハット	在获得原来的**オルゴール**后,将他放在展览台座上,而后使用圣**なる**宝石与其合体。
オラクルやのののれん	3	オラクルベリー	**オラクル**屋购买马车和**モンスターボックス**以后再次对话后以 5000G 购入。
うわさのノート	0	うわさのほこら	调查宿屋的柜台。
こうはくまんじゅう	1	サラボナ	结婚后自动获得。
ボトルシップ	2	ポートセルミ	结婚后在码头仓库里面以 1000G 购入。
さばくのバラ	1	テルパドール	和防具屋的人对话得知关于沙漠蔷薇的消息,而后在宿屋睡一觉,第二天出城往南就可以找到,可以反复获取。
ひとうのはな	2	山奥の村	用**さばくのバラ**和井里的人交换获得。
メダルがたチョコ	1	メダル王の城	站在柜台后面,和宿屋老板娘对话后购入。
おおきなメダル	3	メダル王の城	和博物馆门口的**ゆうじい**对话,返回**メダル**王城和**メダル**王对话,再来是与宿屋老板娘和银行前的人对话,而后在王城右侧发现(开馆的必要条件)。
ネッドのペナント	0	ネッドのやどや	4 人以上住宿,而后在柜台内侧和主人对话。
チゾットのコンパス	2	チゾット	和武器屋下面的老婆婆对话,而后和桥右侧的小男孩对话,再来返回老婆婆那里对话获得。
モンスターチエス	2	グランバニア	王即位以后和宿屋上方的**ピピン**(小男孩)对话、而后在从石像变回来之后一度让他加入队伍,等他离队之后(手动解除)再去和他对话获得。
おもいでのロケット	2	グランバニア	从石像变回来以后和佣人对话获得。
おもいでのロケット・续	3	グランバニア	二周目后,带着**ようせいのはねペン**和**パオームのインク**前往过去的**エルヘブン**、交给**パパス**,而后和宿屋的人对话,得知这里的士兵喜欢玩骰子,在**マーサ**房间里,那个士兵面前使用**すごろく**券得知名画家的消息、返回妖精之城后前往**エルヘブン**和画家对话,(靠近宝箱魔法**のじゅうたん**的那户民家),再次返回妖精之城以后获得。
パオームのインク	2	北の教会	从石像变回来之后和宿屋里的老人对话获得。
てんのしへんしゅう	2	エルヘブン	和**マーサ**的房间内(最顶上的房间)和女性对话获得。
せいなるほうせき	2	サンタローズ	二周目的时候和农夫对话得知圣原石的消息,下到井里获得桑塔洛斯的原石(**サンタローズのいし**),返回**エルヘブン**找名工将石头给他,次日再找他就能获得。
レヌールのおうかん	3	レヌール城	用**みがき**布打磨之后的银**のティーセット**(需要在银**のティーセット**之前使用)和**レヌール**城入口处的**エリック**交换获得(夜晚限定)。
ようせいのはねペン	2	妖精の村	二周目以后前往妖精之城,通过二楼右侧的图画回到过去的**エルヘブン**和**パパス**对话,然后返回妖精之城和学者对话以后前往妖精之村和图书馆的女性对话获得。
せかいじゅのなえぎ	1	天空城	天空城复活后和取得**フックつきロープ**的房子里的女性对话后获得。
せかいじゅのなえぎ・续	3	天空城	在博物馆展示的时候,对其使用圣**なる**水差**し**以后即可(每天浇花可以收获世界树之叶,100%复活道具)。
きんだんのまきもの	3	ジャハンナ	和水车小屋 2 楼的怪物会话后选**はい**获得。
のろいのうなりぎ	2	エビルマウンテン	最终迷宫的宝箱内。
やみのトロフィー	3	隐藏迷宫	二周目以后进入隐藏迷宫,在 15 回合以内击倒**エスターク**后获得。

道具一览

やくそう	同伴 1 人 HP 回复
どくけしそう	同伴 1 人毒治疗
せいすい	弱敌不出现/战斗时敌单体伤害
キメラのつばさ	返回村庄
まんげつそう	同伴 1 人麻痹治疗
まほうのせいすい	自己 MP 回复
においふくろ	遇敌率上升
まもののエサ	遇敌率上升/战斗时敌行动不能
てんしのすず	同伴 1 人混乱治疗
爆弹石	敌全体**イオラ**效果
ファイトいっぱつ	同伴 1 人攻击力两倍上升
エルフののみぐすり	自己 MP 全回复
いのりのゆびわ	自己 MP 回复(会损坏)
せかいじゅのは	同伴 1 人 100%复活
せかいじゅのしずく	全员 HP 全回复
いのちのいし	**ザキ**系或者使用**メガンテ**后的替代品
けんじゃのいし	全员 HP 回复

ふっかつのたま	持有者战死后自动复活
たたかいのドラム	全员攻击力两倍上升
やみのランプ	时间变成夜
すごろく券	一次一回**すごろく**游戏
ふくびき券	一次一回**ふくびき**游戏
ちからのたね	基础攻击力 1~3 上升
まもりのたね	基础防御力 1~3 上升
すばやさのたね	速度 1~3 上升
かしこさのたね	贤 1~3 上升
いのちの木の实	最大 HP4~6 上升
ふしぎな木の实	最大 MP3~5 上升
小さなメダル(小金属片)	用来和金属王交换特殊道具的隐藏道具,在很多地方都可以找到,另外,某些怪物身上会掉落(例如宝箱怪,**メタルスライム**、**エスターク**)。

主要角色名称对照

帕帕斯（パパス）	盖玛（ゲマ）
桑丘（サンチョ）	玛丽亚（マリア）
通努拉（トンヌラ）	迪尔（デール）
鲁多曼（ルドマン）	贝奈特（ベネット）
芙洛拉（フローラ）	艾西丝（アイシス）
比安卡（ビアンカ）	奥基隆（オジロン）
贝拉（ベラ）	米鲁多拉斯（ミルドラース）
波旺（ボワン）	布桑（プサン）
亨利（ヘンリー）	

第一章 小小的英雄

迷迷糊糊的，又做起了同一个梦，那是我出生的梦……

梦中的老爸帕帕斯（**パパス**）可是国王哦~出身在王宫内的我，理应万千宠爱于一身……但是，梦始终是梦……

"傻孩子，醒了？又做梦了吧。"老爸看着我，揉了揉睡眼我瞧了瞧他：梦中的华服没有了，一身粗旷的肌肉，斜背着巨大的剑，还有那几道男子汉引以为豪的疤痕……这哪是个国王！不过，很清楚的知道，梦只是梦。

"去外面看看吧，很快就要到港口了。别整天就想着睡觉，跟个瞌睡虫似的……吹吹海风对你有好处。"老爸朝我摆了摆手。

我点点头，下了床。

自我介绍，我叫维鲁（玩家可以自己取合适的名字），虽然梦里面老爸居然叫我通努拉（**トンヌラ**）……不过，那只是梦，真奇怪为什么会叫这个名字……

注：DQ 系列历来所有的道具都喜欢放在罐子、桶、衣柜里，因此尽可能的调查所有可调查的东西吧！

推荐等级 1 船上~ビスタ港

简易流程：和所有船员对话后，再和パパス对话，下船出村，发生剧情战斗。

获得道具

やくそう	最初的房间右边的箱子
まもりのたね	最初的房间左边的箱子
やくそう	甲板上的桶里
すごろくけん	甲板上的桶里
やくそう	ルドマン屋子的箱子
やくそう	食堂地下的桶
やくそう	食堂地下的桶
ふしぎなちず	从パパス处获得
10G	ビスタ港的桶

来到甲板上，四处闲逛了一下。大人们都各顾各的做事，就算我摔破几个桶拿走里面的药草，他们也只是朝我笑笑。和众人的谈话中，得知老爸好像是个了不起的人物。就连船长也对他特别对待。突然大副叫道："看到了！看到港口了！"

"到港了，和你父亲说一下吧。"船长来到了我的背后。

回到船舱，告诉了老爸。他一脸高兴状："哦哦，终于到了，哈哈，离开村子已经有两年了！那时候你还是个小不点，虽然现在也没多大。"老爸摸了摸我的头，"对了，整理一下东西，准备回家咯！"说完，上了甲板。

来到甲板上，老爸正在和船长说话之际，有人上了船。

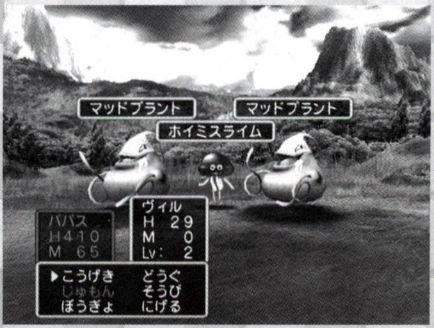
"哦，鲁多曼大人（**ルドマン**）！"虽然不知道那个鲁多曼大叔什么来历，不过块头到真的不小。就在他庞大的身躯移开以后，一个娇小的身影出现在面前，是个女孩子，和我差不多大，长得还很漂亮呢……从鲁多曼的口中得知，她叫芙洛拉（**フローラ**）。

下船之后来到港口，老爸一下就被熟人围住了。"这是我的儿子，怎么样，有帅哥的资本吧，和我以前很像啊！哇哈哈哈哈哈~"接着，对我说："乖儿子，给你地图（**ふしぎなちず**），自己去玩吧，但别走太远了，爸爸和熟人聊聊天~"

这个港口不大……不过真的是我出生的地方吗？没印象了……不知不觉的来到了村口。刚出村没多久，看到了几只圆滚滚的东西（后来才知道，那叫史莱姆），刚一靠近，没想到他们却开始攻击我，随手捡起了地上的小树枝胡乱舞动着，可就在此时，老爸赶了过来，咔嚓几下把史莱姆解决了。

"没事吧？"老爸关心的看着我，然后对着那些擦破的伤口上念起了回复咒文。"叫你别乱走的。好了，跟着我吧，我们回家。"

在有了之前的教训，我老老实实的跟在老爸后面，途中偶尔会遇到几只看似凶猛的怪物，也被老爸轻松解决了。



推荐等级 3 サンタローズ村 サンタローズの洞

简易流程：剧情之后前往山洞救人，回家休息，次日和パパス对话前往アルカパ。

获得道具

かわのぼうし	自家 2F 的箱子
やくそう	自家 1F 的箱子
ちからのたね	自家地下的罐子
おなべのふた	自家 1F 的罐子
サンタローズのいし	自家前的井户
やくそう	武器屋的箱子
ておりのケープ	道具屋的箱子（在洞里帮助人之后）
やくそう	洞窟 1F 宝箱
50G、かわのたて	洞窟地下 1F 宝箱
たびびとのふく	洞窟地下 2F 宝箱
せいなるげんせき	洞窟地下 2F 岩

终于来到了村子里，村里面的众人见到老爸，各种各样的神情都有，但是对我都投来同一种目光，用同一种调调说："哇！这就是当年的那个小鬼头啊！！"

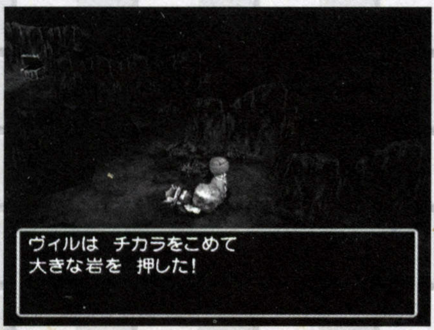
来到家门口，胖胖的佣人桑丘高兴的大叫道："老爷！帕帕斯老爷！！您终于回来了！！！请，快请进屋子吧！！"（嗓门还真够大的……）

进了小屋，一个扎着一对羊角辫的金发小女孩，一阵风似的从二楼冲了下来："大伯好！！"桑丘："那是我朋友的女儿，老爷，有好多好多事想和您说啊！！"

"还记得我吗？我叫比安卡（**ビアンカ**）。"比安卡兴奋的拉着我的手。"比安卡……好像不怎么记得了……"我摇了摇头。"也对，那么小当然不记得，不过我现在说了，你可别忘记哦。还有啊，我今年 8 岁了，比你大两岁，你要叫我姐姐~让你看看我的好东西吧！"说着神神秘秘的拿出一本书放在桌子上，"这个就是我在研究的。不过上面写些什么我还看不大懂。"

虽然要准备睡觉了，可是好奇的我怎么也睡不着。无聊之际来到村子内四处闲逛。突然发现一个山洞，好奇心的驱使下，走了进去。

里面只是一些很简单的敌人，在地下二层发现一个被石头压住脚的人，帮他推开石头以后，很开心的离去了。回到桑丘大叔家里倒头便睡，直到天亮。



推荐等级 4 アルカパ村

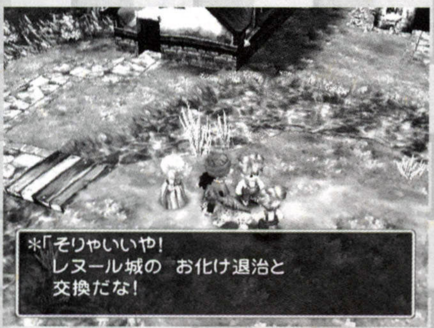
简易流程：剧情之后自由活动，和村子左下角找两个孩子对话后回宿屋睡觉，晚上进行妖怪退治。

获得道具

まもりのたね	宿屋 3F 的箱子
キメラのつばさ	宿屋 3F 的箱子

第二天的旅程是将药送到阿尔卡帕村（**アルカパ**），当然是和大家一起前往啦！在老爸的保护下，来到了阿尔卡帕镇，这里的人好像都对老爸的态度很好……直接进了旅馆以后，将药送给了病人。我自然而然又闲了下来，刚想四处溜达，比安卡叫住了我："散步的话，一起拉~"

在村里面得知，附近的雷奴尔城（**レヌール城**）在闹鬼……不知道是真是假。继续溜达的时候发现两个小孩子在欺负一只小豹子（比安卡：是猫！），还说只要我们把雷奴尔城的鬼赶走，就把豹送给我们（比安卡：那是猫！）。



回到旅馆，还没把事情告诉老爸，老爸就说要回村。这可不行，还没冒险呢！！好在比安卡的母亲执意要我们留下来住一晚……

夜晚，比安卡果然小心翼翼的摇醒了我，一同前往雷奴尔城。

6 レヌール城

简易流程：从后面的楼梯进入；在中央过道的墓地里发现ビアンカ；跟幽灵女王对话；跟国王エリック对话；进入原先 1F 不能打开的门，在地下厨房的罐子里得到火把；返回昏暗的大广间使用火把；剧情后 boss 战，ゴールドオーブ入手；返回アルカパ，和パパス对话后回村。

获得道具

やくそう、キメラのつばさ	入口附近的罐子
银のトレイ、キメラのつばさ、ておりのケープ	5F 的箱子
银のポット、キメラのつばさ	3F 的宝箱
やくそう、たいまつ	地下 1F 的罐子
ちからのたね、银のティーカップ、30G	地下 1F 的宝箱
ぎんのティーセット	集齐银のトレイ、银のポット和银のティーカップ后

雷奴尔城的正门由于生锈不能打开，只能从后面的螺旋状楼梯爬上，在中间层答应了幽灵国王退治妖怪的要求后来到顶楼，正准备下楼，突然比安卡不见了！在天桥过道的墓地里可以发现比安卡。随后可以见到王妃的鬼魂，对话后进一步了解这里闹鬼的原因，来到大广间，这里却一片漆黑。没办法继续往下，

再次遇到国王的鬼魂以后，那些生锈的门就能打开。随后下到地下室砸碎罐子得到火把，同时可以找到银之餐具中的一把。返回大广间使用火把照明，而后从一处裂缝中跳下，得到第三个银之餐具（还有一个在先前的宝箱内可以得到）。返回大广间就可以挑战BOSS，可谁知，BOSS 居然没有恶意，还问我和比安卡是不是喜欢吃东西?? 就在犹豫之间，脚下一空掉了下去，等醒过来的时候，发现和比安卡已经在餐桌上了，身上还被撒了不少胡椒面……一怒之下扫平了那些拿着叉子刀子的小喽罗，返回大广间，在阳台上发现BOSS，这次动了真格了……

BOSS 战 V.Sおやぶんゴースト

HP200 EXP300 G180
宝ちからのたね
特殊攻击：メラ、ギラ、ルカニ
要点：不要使用火焰魔法，会遭到反射的。让比安卡使用マヌーサ和ルカナン会使战斗非常简单。

胜利以后，国王和王妃感谢我们，终于可以安稳的长眠了，整个雷奴尔城的怨念也随之消散，同时，得到ゴールドオーブ。回去吧，不然老爸醒来以后找不到我又会很急。顺便可以救下那只豹了（比安卡：那是猫！！）。

回到镇上，已是第二天。救下小猫以后，比安卡绞尽脑汁帮他想名字……老爸在发现我回来以后也决定告辞，倒是比安卡临走的时候有些舍不得，不知道什么时候能够再一起冒险。于是将她的发带送了给我，并且要我好好照顾小猫安多雷（自取）。原以为老爸在得知我一个人去冒险以后会大发雷霆，谁知道他却只说："现在对你来说，冒险可能是困难了些了吧……哈哈哈哈，这才是我的孩子，就算有困难也会勇往直前。嗯嗯！有成为英雄的资格！！"

第二章 古老的记忆

6 サンタローズ村

简易流程：和教会的修女对话，出来后和教会边的青年对话；前往旅馆地下酒吧和透明女子对话；回到家中，下到地下室，剧情后前往妖精之村。

回到了村子，在教堂门口发现一个穿着和我很相似，但是年龄却比我大很多的男子，他居然看出了我有携带ゴールドオーブ。一再要求想看一下。"哥哥看来不是坏人，就给你看看吧！"。男子对我的举动哈哈一乐，接过宝珠以后一边欣赏一边赞美，被他这么一说，心里更加得意起来，这可是第一次冒险的纪念品哦！！从男子那里取回宝珠，来到宿屋地下酒吧，意外的发现一个半透明的女子，初以为只是眼花，可仔细揉了揉眼以后发现，那真的是个半透明的女孩！

"哇！！你真的发现我了。"半透明的女子看了看我，"不过我也正在寻找能看到我的人，既然被你发现了，那说明那个人就是你啦，对了，这个村子有间地下室，去那里等我吧。"

整个村子有地下室的，不就是我的家么?！想到这里，赶紧回家中。来到地下室，果然有一个半透明的女子。还没等我上前，她倒主动叫了起来："呀，来了阿！！这里这里，我是精灵的贝拉（ベラ）。我们的国家出大事了啊！！我想找人帮助，可是谁也没有发现我。直到今天你终于发现我了，好开心啊！"精灵贝拉好像也太兴奋了些……

"嗯，说话要轻些了，好像有人来了……"贝拉吐了吐舌头，似乎意识到了刚才自己说话的声音太大了。

"听见有人说话，还以为谁在呢，没想到只有你一个人阿……"老爸来到了地下室，环视了一下四周，"这里比较阴冷，待久了容易感冒，快点上来啊。"说完，上了楼。

"果然，这里的人除了你以外没人能够看到我啊……"贝拉有点失望的皱了皱眉，"不过，有你在就可以了，来我们那里吧，详细的情况波旺（ボワン）大人会告诉你的。"说完便消失了，而一道光之桥同时出现在了我的眼前，看来对面就是精灵之国了。要去精灵之国了吗？在那之前先去向神父告白一下这里所发生的一切吧，顺便让他见证一下我真的有去帮助那些困难的人们，嘿嘿，因为我可是个英雄啊！

11 妖精の村 ドワーフの洞窟~冰の馆

简易流程：和ボワン对话，接受请求；出村前往西面的洞窟取得カギの技法；前往北面的冰之馆；冰之馆 2 楼进行 boss 战；取得ようせいのフルート后返回妖精之村，将ようせいのフルート交还，剧情后回到サンタローズ。

获得道具

いのちのきのみ	最初来到的地方附近（连按调查键慢慢移动就可以获得）
せいすい	防具屋的箱子
25G、100G	洞窟地下 1F 宝箱
すばやさのたね	洞窟地下 3F 宝箱
カギの技法	洞窟地下 4F 宝箱
いのちのきのみ、120G	洞窟地下 4F 宝箱
かしこさのたね	冰の馆 1F 宝箱
5G、からつぼ、キメラのつばさ	冰の馆地下 1F 宝箱
ブーメラン、はるかぜのフルート	冰の馆 2F 宝箱

走进了光之桥以后，出来发现在一处村落里，天上还飘着小雪，但是却不怎么觉得冷。贝拉将我带到了一间房子里面，然后对正中央坐着的那名女子恭恭敬敬的说："波旺大人，人类的战士已经找到了。"

"啊~好可爱的战士啊。"波旺眼睛笑眯成了一条缝："你是叫维鲁吧，欢迎来到妖精之村。你能看到我们，就说明在你身上藏有某种不可思议的力量，维鲁，我现在有个请求，希望你能答应，好吗？"我很爽快的点头答应了。"实际上，我们妖精一族的至宝，春风のフルート被人夺走了，如果没有这个的话，那么世界上永远都不会有春天到来。维鲁，我想你帮我们取回它。贝拉会和你一起行动，愿神保佑你，平安的拿回宝物，一路顺风！"波旺说罢闭上了眼开始祈祷。既然接受了，那就开始行动吧！

在宿屋的一个泡热水澡的骨头的嘴里得知以前矮人一族曾经盗宝的技能书就在西边的洞窟里，在西边洞窟最底层找到了那本技能书"カギの技法"，随后遇到的门就能自由打开了。

返回妖精之村往北走，就可以来到冰之馆。利用カギの技法打开门进入。里面地方不大，但由于结了冰，走路很滑，来到 2 楼就可以遇到小偷ザイル，解决掉以后就会遇到雪之女王。

BOSS 战 V.Sザイル

HP140 EXP105 G50
宝まほうのせいすい
特殊攻击：ホイミ、マホトラ
要点：和杂兵差不多，注意尽量节约 MP，应付下一个 BOSS。

BOSS 战 V.Sゆきのじょおう

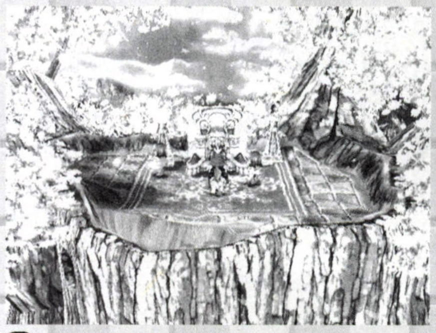
HP550 EXP650 G200

宝**キメラのつばさ**

特殊攻击:**ヒャド**、**ホイミ**、冷たい息、气合いため

攻略法:做好长期战的准备,利用**スカラ**提高防御力、并且时刻注意HP。在雪之女王"息を大きく吸い入んだ"以后记得恢复,因为后面的攻击会造成很大的伤害。多给小猫准备些药草吧。如果等级大概有10左右,会相对轻松一些。

胜利后取回"春风的竖笛"返回妖精之村交给波旺。美女姐姐自然是开心的不得了,并且对我说,等我长大了以后一定要再来这里看看。临到分别时,贝拉似乎有点依依不舍,递了一根樱花树枝给我作为临别的礼物,希望我不要忘记她。波旺把竖笛放到了口边轻轻的吹奏,渐渐的,天空中的飞雪止住了,象征着春意的樱花花瓣徐徐飞舞……



13 サンタローズ村 ラインハット城

简易流程:出地下室和サンチョ对话;教会里面寻找パパス前往ラインハット城。剧情之后自由活动,和所有人对话以后,回到王座前和パパス对话,前往ヘンリー的房间;答应ヘンリー的要求去开宝箱;回来发现ヘンリー失踪去找パパス;重复一次以后,当ヘンリー失踪时,调查小圆凳找到秘道;ヘンリー绑架以后和パパス对话,出城前往北面的ラインハット洞窟。

获得道具

ふしぎなきのみ	城内1F东边房子的箱子

回到了家中,精灵桥也随之消失,失落之余缓缓的上了楼,可是一上楼就听见桑丘的大嗓门:"少爷去哪了? 老爷正在找你呢,莱因哈特城(**ラインハット**城)派来了使者要老爷去一次呢……"赶紧来到教会,老爸已经在这里等了很久了,然后一起前往莱因哈特城。

跟着老爸来到了莱因哈特城附近的关卡,由于很久没来了,老爸显得非常高兴,还让我骑到了他的脖子上来欣赏周围的景色。在莱因哈特城见到国王以后,国王和老爸有话要说,而我正好也乘这机会在城内四处游逛。听城内人说起下任国王的人选,长子亨利王子(**ヘンリー**)好像是个很顽劣的孩子,撩女生裙子,在人脖子里面放青蛙,满嘴胡言乱语…………

"啊!!你就是那个叫帕帕斯的家伙的儿子吧!!"绿头发的小王子亨利指着我的鼻子,"怎么样,做我的仆人吧!!不过像你这样的软脚虾也不配做我的仆人~去吧去吧~"果然有够顽劣的……

随便转了一圈以后,回到王座前找老爸,发现老爸已经不在了,国王笑嘻嘻的对我说,居然要我和亨利做好朋友,而老爸也去看这个麻烦的小王子了……

再次来到亨利小王子的房前,老爸也在走廊里面了,他也想让我和亨利做好朋友,并且说带我们两个人去兜风……没办法,来到亨利的屋里,没想到这次他到主动说了:"哼哼,终于决定来做我的仆人了,这样吧,去隔壁房间里把里面的宝物拿给我,我就让你做我的仆人。"

……垂头丧气的去隔壁,果然发现一个宝箱,但里面却空空如也……该死的恶作剧……等回头一看小王子,却已经不见了踪影。把事情和老爸一说,他立刻着急了。说王子并没有出来过,然后急冲冲的一头撞进屋子里,但却看到亨利若无其事的坐在椅子上。

同样的事情又发生了一次后,我终于吸取了教训。再次去拿那个箱子后,王子照例又不见了……这次不用急着出去和老爸说,在房里仔细转了转,终于在椅子下发现了隐藏的楼梯,下去以后,果然发现他

在那里。可是正要说话的时候,突然门打开了,冲进两个彪形大汉一下把王子打晕,抬了出去! 这是绑架啊!!!

我立刻跑回去和老爸说了这事,老爸认识到了事情的严重,坚决不能让国王知道,于是决定独自把王子救出来……

14 古代の遗迹

简易流程:找到パパス后合流;救下ヘンリー之后,带他逃往出口;出口处遭遇ゲマ,剧情之后,第2章结束。

获得道具

180G、どくけしそう、ちからのたね	1F的宝箱
まもののエサ、エルフののみぐすり	1F的宝箱
すごろくけん	小部屋的桶

出了王城,往右走就可以来到那群盗贼的洞窟(里面很简单,但记住仔细搜索道具),来到深处发现老爸正在和怪物战斗,不过很轻松的就搞定了。老爸对于我自己一个人能来到这里感到非常高兴,"终于不再是那个整天说梦话,睡觉流口水的小孩子了。",和老爸一起行动果然轻松很多,在洞窟深处的牢房内发现亨利,老爸一脚揣飞了铁门,冲了进去,好在亨利没有什么事,不过他好像也不想回城,对于将要继承的王位丝毫也不在意。

"啪!"老爸反手一个耳光,同时让我和亨利都呆住了。"详细的等回到王城再说吧!!"就要离开的时候,大量的魔物包围了我们,老爸抽出大剑拦在了前面,对我叫道:"带着王子先跑,这里我来顶着!"

我和王子没命似的撒腿狂奔,可是在洞窟门口却出现了一个阴阳怪气的魔法师盖玛(**ゲマ**)……

第三章 另一次的旅行

14 大神殿 海边的修道院

简易流程:和天台的ヘンリー对话,自由活动等时间经过;次日自由活动,一直到发生虐待剧情之后,逃离教团。在修道院剧情之后离开,前往オラクルベリー。

获得道具

木ぼりの女神像	和1F左侧房间的修女对话
1000G	和2F的マリア对话

"维鲁,好好听着……你的母亲依然活着…哇……!!"父亲最后的那句话,这10年间的每一天都在耳边回荡。

"啪!"皮鞭的声响把我从思绪中拉了回来。劳役,鞭子,作为光之教团的奴隶每天的生活都是如此……10年的奴隶生活,将我的性格做了180度的改变。来到2楼,看到了同样作为奴隶的亨利,幼年时候的顽劣经过皮鞭的熏陶已经消散,但是盲目乐天的毛病却依然……

"你呀,每次都会反抗,所以导致你吃鞭子的次数比我多很多。"亨利朝我看了看,"稍微学乖些,可以免到很多皮肉之苦。"话虽然这么说,但是对教团的深仇大恨使我很难放平心情。

"好了!工作的时候到了!!快点工作,不然就要吃鞭子了!!!"一脸横肉的卫兵摇摇晃晃的走了进来。……由于玛丽亚(**マリア**)脱力的关系,石头不小心砸到了卫兵的脚上,而换来的就是一顿毒打。忍无可忍的我们一下子冲了出去,抓住了其中一人的手腕……10年的怨恨,一股脑的倾泻了出来!

虽然因为打架而被关了起来,但却因祸得福。救下的玛丽亚原来是这里的士兵长尤西亚的妹妹。而尤

西亚也因此决定帮助我和亨利逃跑，并且要我带着他的妹妹一起逃跑，因为在神殿完工以后，所有奴隶都会被杀……

没有经过很多思考，我和亨利还有玛丽亚挤进了逃亡的木桶里。据由西亚说，这些木头曾经是用来装那些死掉的奴隶的，现在却用来装活着的我们……腐臭，饥饿，干渴伴随着我们度过了一天又一天，尤西亚先前为我们准备的一些食粮已经发了霉。看着已经昏过去的玛丽亚和亨利，我也闭上了眼……

“终于醒了，你连续昏睡了 5 天了。真没想到木桶里面装着人……”缓缓睁开眼发现身处在一处修道院内，听了修女的话，自己都觉得有些不可思议。刚一推门，那个极度乐天的声音响了起来，“维鲁，醒了啊！嘿嘿……我们还真是命大！！对了，玛丽亚决定在这里做修女了……”

出了修道院，亨利已经等候多时了，他决定和我一起旅行，寻找我的母亲。

15 オラクルベリー镇 サンタローズの村~アルカパの町

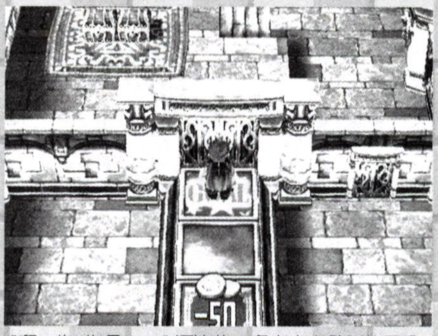
简易流程：夜晚的时候在左上角的小屋内购入马车（下次夜晚的时候进入可以购买到モンスターボックス，相当于怪物图签，第三次可以购买到名产品）；购入马车以后前往サンタローズ；和老人对话，坐竹筏进入山洞；取得パパスのてがみ和てんくうのつるぎ；前往アルカパ，和村人对话以后返回ラインハット城。

获得道具

オラクルベリー镇	
すごろくけん	宿屋 2F
まもりのたね	防具屋 2F 箱子
すごろくけん	防具屋 2F 桶
ぎんのかみかざり、きぬのローブ	娱乐场箱子
すごろくけん	娱乐场地下 1F 史莱姆场的罐子
おなべのふた、まもののエサ	怪物老头家的壶
やくそう	占卜师的家
サンタローズの村	
ちからのたね	自家地下 1F 的罐子
てをりのケープ	宿屋的箱子
かしこさのたね	老人的家的罐子
サンタローズ洞窟	
850G	地下 2F 的宝箱
てつのむねあて、すばやさのたね、やみのランプ	地下 3F 的宝箱
ちからのたね	地下 4F 的罐子
かわのこしまき	地下 4F 的箱子
てんくうのつるぎ、パパスのてがみ	地下 4F 的地面
アルカパの町	
ちいさなメダル	酒场的罐子
あんみんまくら	在宿屋休息 2 次后，和老板娘对话

北上来到**オラクルベリー镇**，这里有娱乐场可以进行各种小游戏，建议在这里赚取 50000 枚 coin，用来换取**メタルキングのけん**（剑），这对于将来的冒险非常有好处。在夜间进入左上角的秘密商店可以买到马车，而后和怪物老爷子（**モンスターじじ**）对话后，就可以在战斗中将打败的怪物收为同伴。而娱乐场的地下 1 楼有 DQ 系列著名的骰子斗技场，类似大富翁的游戏方式，根据点数进行移动，到达 GOAL 以后会得到相应奖品。

继续北上就能来到故乡桑塔罗斯（**サンタローズ**）村，然而这里已经面目全非，到处残垣断壁……



“啊！你，你是……”河边的一名老人突然叫住了我：“你不就是帕帕斯的儿子吗？！”10 年以来第一次听到别人叫老爸的名字，心里又是一阵难过。扭过头看了看老人，点点头。

“噢！！你终于回来了，帕帕斯呢？”老人朝我身后的马车内看了看，但只发现了亨利和几只同行的史莱姆。

“事情是这样的……”我将 10 年间发生的事告诉了他，老人听了以后长叹了口气，“事事多变幻啊，没想到帕帕斯居然也会……对了，维鲁，帕帕斯在这个洞窟里面放着他自己很早以前用过的东西，可能现在还在那里，也许会对你将来有用，毕竟是你父亲的，你还是去看看吧。”

坐上竹筏再次进入**サンタローズ**洞。来到最底层以后，发现了一把插在地上的剑，以及一个箱子。除去上面的蜘蛛网以及厚厚的灰尘，里面居然是老爸留给我的一封信：

维鲁阿~当你阅读此信的时候，不管什么原因，爸爸我已经不在你身边了。也许你已经知道，我为了从邪恶之手里救出你的母亲玛莎而四处旅行。我的妻子，你的母亲拥有一种不可思议的力量，我也不太清楚，那好象是一股能前往魔界的力量。可能，她因此去了魔界。维鲁，去寻找传说中的勇者吧，我所调查得知的，仅仅是‘拥有天空系列武器的人能拯救世界’，而他一定能将你的母亲从魔界救出来！我四处旅行找到的就只有天空之剑（天空のつるぎ），但是却没有发现勇者的踪迹，我的孩子啊，找出剩下的防具，并且救出你的母亲吧！我相信你！

读完老爸的信以后，心里面十分沉重，看了看一边插在地上的剑，那应该就是天空之剑了。将天空之剑举在手中，虽然历经了多年的沧桑，但依然可以从剑柄中感受到老爸当年的温暖，那张憨厚的脸上洋溢着的慈父的笑容……

随后前往阿尔卡帕，可是在那里得知，幼年时的玩伴，那个调皮的比我大两岁的姐姐比安卡也已经和她家人搬走了，可是在阿尔卡帕意外的听到了一个很古老的新闻：莱因哈特城的国王已然去世，而二皇子迪尔（**デール**）也已即位。这对于离家 10 年的亨利来说，无疑是一个打击，当晚在宿舍的时候，就一直听见他在嘟哝：早点回去，早点回去。看来，表面上乐天的他，此时还是很想家的。

次日一大早，我便和亨利前往莱因哈特城，但就在过关卡的时候被拦了下来。理由是：禁止陌生人入境。在亨利的威胁下，看守卫兵认出了亨利王子的身份……

“啊啊啊！！！您就是当年的亨利王子殿下！！！没想到还活着啊！！！”

“你这叫什么话！本大爷福大命大！！那我现在想过去，还算不算陌生人呢？！”亨利插着双手，诡异的眼神看得托姆直冒冷汗。

“非，非常乐意效劳！！殿下！！！”

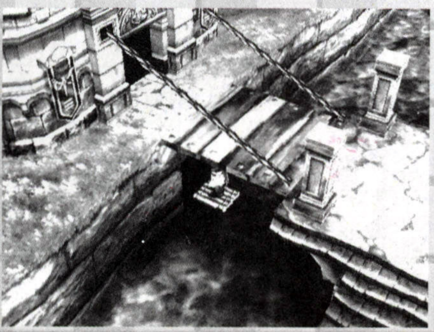
17 ラインハット城 神の塔

简易流程：从桥下的密道进入；王座前和デール对话得到ラインハットのカギ；利用ラインハットのカギ打开 1F 的门，进入传送阵；出了传送阵进入下方的神之塔，而后返回海边的修道院；和修女对话，再和マリア对话后，マリア同行，再次前往神之塔；在神之塔顶楼（中间的断层从最右边通过）取得ラーのかがみ后返回ラインハット城；在假太后面前使用ラーのかがみ，进入 Boss 战；胜利之后剧情，ヘンリー离队，第 3 章结束。

获得道具

ラインハット城	
ラインハットのカギ	和王座前的**デール**对话
ちいさなメダル	城 1F 的仓库的罐子
てつのよろい、1200G、いのちのきのみ	城 2F 的宝箱
はがねのキバ、かいがらぼうし	城地下迷宫 2F 的宝箱
神の塔	
650G	2F 的宝箱
うろこのたて、ふしぎなきのみ	3F 的宝箱
まほうのせいすい	4F 的罐子
ラーのかがみ	5F 地上

来到王城以后，亨利不想暴露身份，所以决定装作一般的旅人进行调查。可是通过城内人的口里得知，当今太后性格非常古怪，完全不像当年。而前往大殿的楼梯又被堵住了……根据亨利的说法，这个王城有一个秘密通路，就在护城河的桥底下。当下坐着木筏前往，果然发现了秘密通路，并且在地下牢中发现



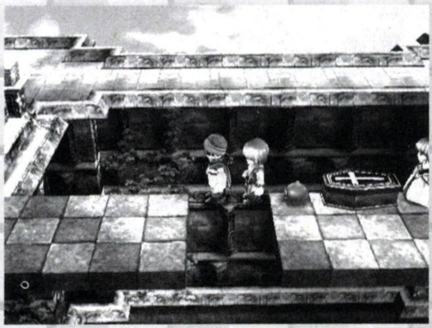
了太后！！可是，无论如何我和亨利都不会相信这个太后的话，哪有太后蹲地牢的。通过秘密通路来到了大堂，当今国王迪尔果然如同传闻一样，没有实权，而实权都在太后的手里……可是，刚才在地牢中还有一个太后！！！这下事件变得复杂了，亨利将事情告诉了迪尔以后，迪尔将莱因哈特城的钥匙偷偷的递给了亨利，拜托调查一下，利用那个传说中可以分别是非的太阳神之镜（**ラーの镜**）。

利用钥匙打开花园另一侧的门，进入后就会被传送到神之塔下，可无奈塔门怎么都打不开，而天色已经暗了，正好修道院就在附近，先去那里歇一下。

在修道院内，见到了已经成为修女的玛丽亚。就在谈话之际，听见老修女说，要打开神之塔的门必须要有无暇的少女之心才可以。而玛丽亚为了帮助亨利，决定一同前往。

带着玛丽亚，再次返回神之塔就可以打开门，可是我在里面却看到了一个熟悉的影子……据玛丽亚

说，神之塔具有将灵魂深处的记忆短时释放出来的功能。所以，我看到的影子，可能是我灵魂深处的那份记忆的投影……一路来到最高层，虽然中间有断层，但只要从最右边或者最左边就可以通过。取得太阳神之镜以后立刻赶回王城。可此时的王城内居然有两名太后!! 就在两人争论不休的时候，亨利高高的举起了太阳神之镜（使用道具）……



boss 战：ニセたいこう

HP650 EXP750 G320

宝ふしぎなきのみ

特殊攻击：火炎の息、气合いため、仲间を呼ぶ（笑い袋、がいこつ兵）

要点：其实很容易对付，假太后会一直召唤，只要本方攻击力能够一回合打掉她召唤出来的敌人，那么下一回合她就会继续召唤，这是一个取巧的方法。当然也可以堂堂正正的决一胜负，不过她的攻击力非常高，还是全体伤害，提升防御力是关键。并且，她召唤出的笑袋在第二回合会使用**マホトーン**封住魔法，应当最先击破。

真假太后的事在整个王城里面传了开来，先前关于太后的一些恶评也随之消散，第二天……

“维鲁，我可能不能和你一起旅行了。因为，要留下来辅佐弟弟，做一个好国王。接下来的事，只能你一个人完成，当然，觉得累的话可以随时回来我这里，不过当心我在你的被子里面放青蛙~~” 这家伙果然改不了某些坏习惯了……我朝他点了点头，看了看玛丽亚，玛丽亚也决定继续她的修女生涯，替我祈祷早日找到母亲。

第四章 各种各样的再会

21 ポートセルミ カボチ村

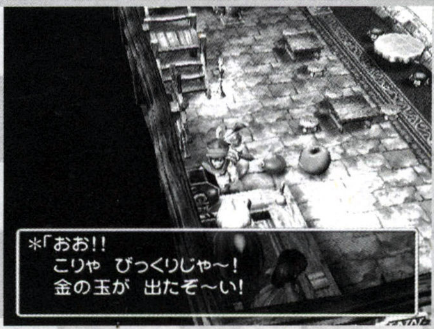
简易流程：一直往南来到ビスタ港口坐船，前往ポートセルミ。在酒馆内答应农民的请求，出村；南下来到カボチ，进入村长屋内对话；出村前往西面的山洞；洞窟深处遭遇キラーパンサー，战斗中使用ビアンカのリボン后，キラーパンサー加入；返回カボチ找村长对话后出村，前往西面的ルラフェン。

获得道具

ポートセルミ	
ちいさなメダル	灯台的箱子
100G、ちいさなメダル	教会的花坛
50G	宿屋 2F 左边房间的罐子
きぬのエプロン	宿屋里屋的箱子
すごろくけん	宿屋 2F 中央房间的箱子
ステテコパンツ	武器屋 2F 的箱子
すごろくけん	怪物老头家的罐子
カボチ村	
かわのぼうし	家中的桶
メガンテのうでわ	村中地下室的宝箱
ちからのたね、ちいさなメダル	民家中的罐子
ちいさなメダル	教会卖店左上的地面
ちいさなメダル、まほうのせいすい、すごろくけん	村长家 2F
魔物の洞窟	
いしのオノ	地下 1F 的宝箱
ちいさなメダル	地下 1F 中央处
ひとくいばこ	地下 2F 的宝箱
てつのむねあて	地下 3F 的宝箱
パパスのつるぎ	豹子成为同伴后

从亨利王子的口中得知可以通过坐船前往新的地方，而码头就在桑塔罗斯下方。白天来到码头，上了船，前往西方的城镇，珀特塞尔米（**ポートセルミ**）。

到了港口以后发现这个海港城镇其实很繁华，连福引转彩球的地方都有。不过从来往行人的口中得知



附近的魔物好像很猖狂，来到酒家的时候，突然发现两名山贼打扮的人正在对一农夫拳打脚踢，救下农夫之后他恳求我去他的村子消灭魔兽。我当然义不容辞的接受了，准备好行囊，南下来到了农夫的村子卡波奇（**カボチ**）。

村庄里到处是被魔物破坏以后的痕迹，进入村长的家中，他会托我去西边的洞窟打退那只像豹子一样的怪物。进入洞窟内，看到地上躺着几具白骨，仔细察看着那些骸骨发现有过噺咬的痕迹。并且在地图中央一具骸骨的附近发现了印有史莱姆头像的小金属片，或许是某种另类的收藏品吧……

来到最底层，发现一头像豹子一样的怪物

，正准备动手的时候，突然一个念头闪过，这只豹子好像在哪里见过……而它似乎对我的攻击也留有余地……这个，难道是……安多雷?!! 看着眼前目露凶光的它，当下从行囊中掏出比安卡当初留给我的那个发结（**ビアンカのリボン**）丢了过去，奇迹发生了，它果然停止了攻击！跑上去不断的嗅那个发结，饱含杀意的双目慢慢变成了平静。

“安，安多雷……和我一起走吧，以后，不会再让你吃苦了。”安多雷好像明白我的意思，可是却没有立刻跟我离去，而是跑回巢内，刁着一把巨剑出来，我一眼就认出了上面的纹章，那是老爸的剑!! 没想到……我再次看了看安多雷，从它口里接过剑横背在身后，也许，这就是命里注定的……

回到村子里面，大人们见我和安多雷在一起，起先对我那种期待的眼光变成了怀疑，随即产生了诸多厌恶。“这是给你的钱，快点拿了就离开这里吧!!”村长对我说。

离开村子之前，顺便带走了农夫的稻草人（**コワモテかかし**），因为那东西的样子太恐怖，他不要了……人就是这样子的，对于害怕的事物都会避而远之，但那些东西，真的可怕么?

21 ルラフェン町 ラインハット城

简易流程：和ベネット对话，答应寻找ルラムーン（依次选择“いいえ”“はい”）；在夜间来到指定地点（有地图显示）取得ルラムーン后，返回ルラフェン交给ベネット，学会ルーラ，用ルーラ前往ラインハット城，与ヘンリー对话完毕后准备前往南方的サラボナ。

获得道具

ちいさなメダル	宿屋 2F 的罐子
ちいさなメダル、すばやさのたね	町中央的罐子
キメラのつばさ	酒场吧台的桶
ふしぎなきのみ	酒场 2F 的桶（晚上）
ふくびきけん	酒场 1F 的桶
すごろくけん	酒场 2F
まほうのせいすい	ベネット家 1F 的桶
やくそう	ベネット家 1F 的罐子
きねんオルゴール	和ヘンリー对话后

在野外简单的过了一夜之后，继续开始旅行，一路往西来到一处城镇，鲁拉菲恩（**ルラフェン**），听这里的人说，镇上的贝奈特（**ベネット**）老爷子很喜欢研究一些古里古怪的魔法，或许他可能会知道勇者的事。来到他家，一进门就被一股浓浓的药水味呛的吃不消，贝奈特一见我立刻高兴地说：“噢噢噢，年轻人，你就是来帮我研究魔法的吧? 哇，果真与众不同，太好了！”然后就把我拉上了楼，原来，最近他正在研究瞬间移动魔法鲁拉（**ルーラ**），可是到了最后关头却差最后一种草**ルラムーン**来调和，所以想我帮他找到这种草，并且把草所在的位置告诉了我。

由于**ルラムーン**只会在晚上发光，因此，根据他给的地址，早早的来到了那里一直等到天黑，终于发现了**ルラムーン**草。带着草赶回鲁拉菲恩交给贝奈特，他很高兴地将草丢进了搅拌炉里，随即刺鼻的药味在屋

内蔓延开来，而后，“轰——”的一声……

“失败了么？”灰头土脸的老爷子从地上爬了起来，将剩下的一些紫色药水倒进了我的口中：“应该不会失败的，来做个实验吧。想着你要去的地方，然后大念咒语，鲁拉!!!!!!”

“想着要去的地方，然后念鲁拉……是吧……”我舔去了嘴边的药水，仔细想了想，最想去的地方，桑塔罗斯已经毁了，比安卡也搬了家，唯一能去的就只有莱因哈特城，想到这里心中默念起莱因哈特城的名字，大叫道：“鲁拉!!”

“哐……”只觉得头顶一阵剧痛，像是撞到了天花板，而后身体飞了起来，隐约听到老人开心的叫声：成功了!! 太好了!! 下次进行死人复活的实验还用你来做吧……（无语~）

再次睁开眼的时候果然已经在莱因哈特城门之下，而马车和安多雷他们也一起飞了过来。进了城，来到王宫里，见到了迪尔王，他对我的到来很开心，并且告诉我一个天大的消息：亨利结婚了！来到最上层，推开了亨利卧房的大门，他一见到我就愣住了：“啊！这真的是太令人惊讶了，没想到你居然会来!!”而后向我介绍了他的妻子，其实我也认识，就是玛丽亚。而玛丽亚也说亨利结了婚以后还是和小孩子一样……而亨利看看我，神秘兮兮的说替我准备了一件礼物，就在当初他屋子里的那个宝箱内。可是，再次赶去的时候，打开宝箱依然空空如也，就在准备关上的时候突然看到箱子底下有一张小纸片，拾起来一看，居然是亨利写给我的信：

维鲁，和你度过了众多的日子，那10年的奴役生涯是我这辈子不能忘怀的，同样还有你对我的关心和照顾。目前的我因为要处理国家的事，加上结了婚，更要顾家而无暇帮你，但是希望你记住，不论何时，我永远都支持你，因为，你可是我的仆人，哇哈哈哈哈……玩笑的，是我这一生最好的朋友。

读完以后，重新将纸片放回了箱子，心中此起彼伏……回到他的卧室，却看见他独自捂着嘴乐：“你这家伙还是那么笨头笨脑，嘿嘿……不过，说真的，我是有礼物要送给你。当作是纪念我和你这段友情吧。”说着，递给我一个很精致的八音盒，“原本在上面还有一颗圣原石，可是现在不知道掉哪了。我把它送给你吧，好好保护啊!!”收下了这个意味深长的纪念的八音盒，向两人道别，利用鲁拉返回鲁拉菲恩，继续自己的旅程。

23 うわさのほこら サラボナの町

简易流程：从ルラフエン町往南来到うわさのほこら，继续往南到达サラボナへの洞窟。穿过洞窟后从西南侧的桥到达サラボナの町。在大屋内与ルドマン对话后，开始寻找指轮，第4章结束。

获得道具

ちいさなメダル	うわさのほこら的井前
ふくびきけん	うわさのほこら外的罐子
ちいさなメダル	洞窟地下1F的宝箱
てつのたて	宿屋的箱子
ちいさなメダル	アンデイの家1F的箱子
ふくびきけん	アンデイの家2F
かしこさのたね	ルドマン的別庄1F的箱子
ぎんのかみかざり	ルドマン家2F的箱子
すごろくけん、きぬのエプロン	ルドマン家2F
2000G、てんくうのたて	ルドマン家1F宝箱（结婚后获得）

在南下的途中听到有关鲁多曼要嫁女儿的传闻，等来到萨拉波纳镇（サラボナの町）以后，果然发现，这个镇上几乎所有的男性都拥到了鲁多曼的家里，听老人们说，鲁多曼的女儿芙洛拉不但貌似天仙，而且娶了她以后，相当于继承了鲁多曼所有的财产。

在鲁多曼的家中，听见他嫁女儿要求：必须取得水、炎两枚戒指才有资格，这下所有人都愣住了，因为那可是非常危险的，倒是芙洛拉一再的劝大家不要为自己冒险，而且，她好像很不喜欢父亲替她安排婚姻大事。

“所以，希望大家真的不要为了我去冒险。”芙洛拉一再的重复着，突然眼光落到了我的身上，“你……也是要来娶我的吗？”语气变得有些异常，这使得众人的眼光都注意到了我的身上。

“芙洛拉，你认识他吗？”鲁多曼问。“不……只是一开始带着利利安散布的时候遇到的。但总觉得有一种似曾相识的感觉，仿佛很早以前就见过一样……可能是错觉吧！”芙洛拉自言自语了几句，而后上了楼。鲁多曼见女儿离开以后，再次强调一定要取得两枚戒指，并且会以家宝——天空之盾作为陪嫁！天空之盾，不就是老爸在信里提到的天空防具之一么？看来，有必要取得那两枚戒指……

“芙洛拉……很熟悉的名字，应该在哪见过，可就想不起来了。”坐在马车上的我，看着史莱姆和安多雷，“不管了，还是先去找戒指吧！”打定主意以后，架着马车前往第一枚炎之指轮的所在地：南面的死之火山。

第五章 天空的花嫁

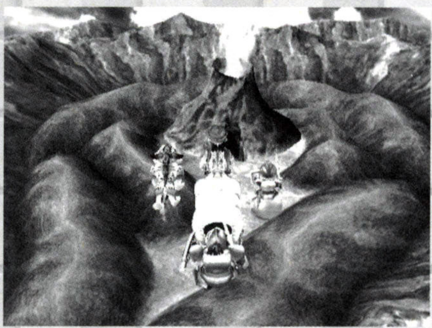
24 死の火山 山奥の村

简易流程：在洞窟地下4层找到炎のリング，和3个熔岩原人战斗胜利后返回サラボナ町ルドマン家，和ルドマン对话后，坐船前往北面的水门；由于水门不开，前往水门东侧的山奥之村；ビアンカ加入；返回水门处，水门开启，继续北上，前往泷之洞窟。

获得道具

死の火山	
450G	地下1F的宝箱
てつかぶと	地下2F宝箱（地图右下）
まふうじのつえ	地下2F宝箱（熔岩地带）
まもりのたね	地下3F宝箱（地图右侧）
1500G	地下3F宝箱（地图左侧）
ほのおのリング	地下4F
山奥の村	
ちからのたね、あくまのツボ	道具店的罐子
ちいさなメダル	宿屋地下1F的桶
やくそう	宿屋2F的箱子
ちいさなメダル	墓场的墓（右侧）
すごろくけん	ダンカンの家

来到南面的火山，顶着酷热，一直冲到第四层（在地面的熔岩区域上行走会受到伤害，注意回复），在一块石头里发现了炎之戒指（炎のリング），可是刚要拿的时候，突然出现了三个怪物拦在面前。



BOSS战 V.Sようがんげんじん×3

HP420 EXP350×3 G250×3

宝まほうのせいすい

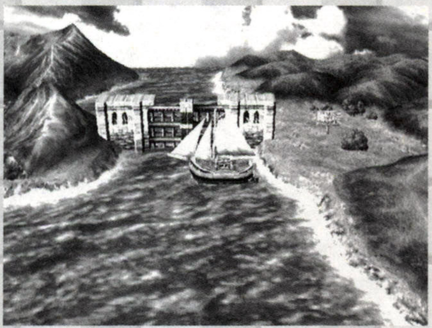
特殊攻击：火炎の息

要点：很有难度的一场战斗，BOSS的火炎气息是全体伤害，因此装备抵抗火属性伤害的铁盾（てつのたて）或者魔法之盾（マジックシールド）会有很出色的效果，另外队伍中应该有对火魔法免疫的怪物同伴，类似ドラゴンキッズ或者スライムナイト。就算具备了以上两点，还要多准备回复药。

虽然取得了炎之戒指，但却看不出有什么用，带着戒指返回萨拉波纳，一见鲁多曼，本想询问这戒指到底有什么用的时候，没想到他一下子夺走了戒指，大笑着说：“哈哈，年轻人真了不起！剩下的就只有水之戒指了，虽然不是很清楚在哪，但是一定和水有关，我把我的船借给你，虽然比较小，但装你的伙伴足够了。加油!! 哈哈哈哈……”

就这样，稀里糊涂的，戒指被拿走了……而我不得不继续寻找下一枚戒指。

坐船一直往北，可是没想到通行的水门却被关上了，下了船，发现附近的山坳里面有一处村落，说不定那有人能够打开水门。可是，当我进入村子，却意外的发现……



“维鲁!! 这不是维鲁吗?!! 天啊,你还活着!! 太好了!!”茅屋内,一个老人拉住了我,“不记得我了么? 我就是比安卡的爸爸啊! 阿尔卡帕宿物的旦卡大叔阿!”

“我回来了!”屋外,少女清脆的声音响了起来。

“哦哦哦哦,比安卡,你回来了!! 快来看看,这是谁来了!!”旦卡不顾自己的病体,拉着我来到了门口,眼前亭亭玉立的少女,正是当年扎着两个小羊角辫的比安卡。

“维,维鲁?! 太好了,还能再见到你!! 你怎么会到这里来的?还有你父亲帕帕斯呢?”面对着比安卡一连串的发问,我将事情全部告诉了她,那一晚,我和她都没有睡觉,彼此谈话,讲述 10 年间的经历,一直到天明。

“起床起床起床了,还是和当初一样那么爱睡。”比安卡清脆的声音,让我缓缓睁开了双眼。“我给你做吃的去,你快点准备一下吧,呵呵~”看着比安卡开心

的神色,似乎她并没有把我稀里糊涂卷进结婚的事件当一回事,完全沉浸在相逢的喜悦之中。

“维鲁,过来一下。”躺在床上的旦卡朝我招了招手,把我拉到了床边,看了看一边脸上神采奕奕哼着小曲做早餐的比安卡,压低了声音对我说:“维鲁,有件事想拜托你,可能有些难为了你,不过……希望你能答应下来。带比安卡走吧,娶她做妻子……”

我一听就愣住了,看了看旦卡,他也看出了我脸上的惊讶之色,继续说道,“其实,比安卡并不是我的亲生女儿,可是我一直希望她能获得幸福,可惜我这把老骨头,也不知道能挺到什么时候……咳咳……维鲁,拜托了,你和比安卡青梅竹马,只有你才能给她幸福,拜托了,带她一起走吧,这样我死也瞑目了。”

……回到饭桌上,比安卡对我说决定帮我一起寻找水之戒指,因为我要的幸福也是她所希望的。而且,当初说好 10 年以后还要一起继续冒险……临走时,旦卡看了看我,又看了看比安卡,满意的笑了笑:“这就好,这就好……你们两个,就这么永远在一起吧。呵呵,我也安心了。”

“讨厌啦~爸爸又在胡说八道了。”比安卡红着脸跑了出去,看着她那跃动的背影,仿佛在传达着什么。(注:比安卡加入以后,等级是最初离开时候的等级,觉得勉强的话,在大地图上就让她在马车里面陪史莱姆吧)

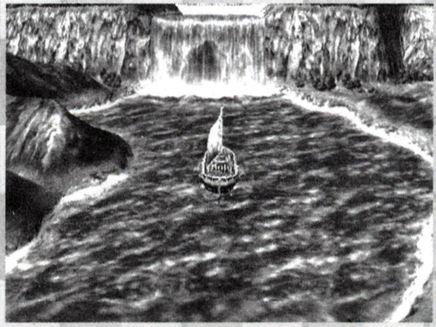
25 滝の洞窟 サラボナの町

简易流程:在洞窟深处取得水のリング后,返回サラボナ町。和ルドマン对话后开始考虑结婚对象;晚上去别院和ビアンカ对话;在大屋内和ルドマン对话;返回宿屋和老板对话后睡觉;次日选对象(此处为二选一,不过选谁都不影响主线剧情);决定对象以后,前往山奥之村的道具店取得シルクのヴェール后,返回,婚礼开始。第 5 章结束。

获得道具

やすらぎのローブ	地下 5F 宝箱
1200G	地下 8F 水中的宝箱
みずのリング	地下 8F
エルフののみぐすり	地下 9F 宝箱

过了水门,一直往北走,可是却没有发现什么山洞之类的,倒是比安卡想到会不会和瀑布有关,因为附近有一个大瀑布。驱船沿小河逆流而上,果然发现了山洞。在山洞的深处终于找到了水之戒指,比安卡



高兴的看着我:“这下就能和芙洛拉结婚了!! 呵呵,然后还能得到鲁多曼家的家宝,也是你在追寻的天空之盾……”说着说着,脸色渐渐暗了下来,“结婚了……维鲁要结婚了……”但很快又对我笑了笑,“嘿嘿,我这个比你大两岁的姐姐终于看到你成人了,好了好了,快点回去吧! 你的新娘子还在家里等着你呢。”

比安卡率先出了山洞,但是那依旧跳跃的背影,却没有了当初的活力……

回到了鲁多曼的家中,他高兴的拉着我的手,大笑道:“哈哈哈哈! 果然了不起,居然把两枚戒指都拿到了! 嗯~芙洛拉交给你我就放心了。这样吧,你们明天就结婚。这两枚戒指,先放在神父那边。哈哈哈~~”看着鲁多曼高兴的样子,我没有说话,偷眼瞅了瞅比安卡。

“维鲁,你身边的那位女孩是?”细心的芙洛拉看出了我的表情,问道。

“我? 我只是维鲁的青梅竹马……而已。好,说起

来,天气真不错。我还是去走走好了。”比安卡随便应付了一句就想离开,但是芙洛拉却大声说了起来:“维鲁,我希望你能和我说清楚,对于你的勇敢我很认可,但是我不想嫁给一个用心不专的人。请不要狡辩! 你的脸上已经说明了一切。如果你不爱我,请不要和我结婚,我也不想我们的婚姻会让我后悔。”

“……”我没有说话,同时看了看她们两人,而此时,鲁多曼似乎也看出了我的心思,拍了拍女儿肩膀:“好了好了,维鲁不会是那种花心的人,这样吧,维鲁,你今晚好好想一下。能拿到两枚戒指,证明你是个很了不起的男孩子。不管和谁结婚,我都会帮你打理你的婚事,另外,给你友人的请柬也已经送了出去,相信亨利王子和玛丽亚王妃很快就会来了。比安卡今天就住在我的别院,维鲁,你也好好回去休息一下,仔细想想哦。”

我点点头,一个人离开了。但是,这个问题到底让我怎么考虑呢……

当晚,趴在床上翻来覆去的怎么也睡不着,于是下了床,四处走动想换换心情。不知不觉的来到了比安卡居住的别院。而里面,也亮着灯火……

“维鲁,那么晚了还不睡?”比安卡看了看我,笑了笑,“和芙洛拉结婚不是很好的选择么? 我没事的,反正 10 年来,都这么一个人过了,原来以为你已经不在了,但现在能和你再次重逢,已经是天大的恩惠了。真的,我真的没事。别用那种眼光看我了,你这个傻瓜瞌睡虫弟弟,我不是睡不着,只不过想吹吹夜风而已,真的……”

我看着她强装出来的表情,点了点头。下了楼。比安卡目送我离开别院,但自己却依然站在窗口,任凭夜风拨乱那金色的头发“傻瓜……真的是个傻瓜”…………

第二天,来到了鲁多曼的家中,比安卡和芙洛拉早早的等在那里。

“维鲁,一晚上应该想的差不多了吧,那么你选谁呢?”鲁多曼看了看我,我点点头。缓步来到芙洛拉的身边,看了看她,朝她一笑,“当年那个连船都上不了的小女孩,如今已经……”

芙洛拉高兴地望着我,“难怪觉得你在那见过,原来就是那个时候吃手指头的小男孩……那你决定娶我了么?”

我再次朝她笑了笑,但是却没有去抓她伸出的手。快步来到比安卡的身边,一把抓住了她的手,“我想和你结婚!”

“啊?!”一开始垂头丧气的比安卡,被这一下子突如其来的变故怔住了,“你要,娶我?? ……”

“嗯,没错!”我坚定的点点头。

“那你母亲……还有……”比安卡还想说下去,我摇了摇头:“应该会有其他办法。只是,我不想看到你昨天那故作坚强的样子……那让我很难受。”

“维鲁……”比安卡的眼里闪动着幸福的泪水。

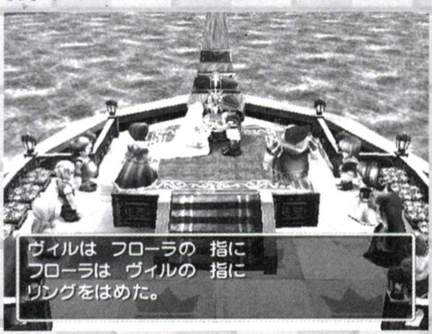
“果然还是选比安卡了,呵呵,这才是我看中的人。”鲁多曼笑着看着我。芙洛拉也开心的朝我笑着。

比安卡在众人的簇拥下离开了,而我,则要去拿新娘的婚纱(**シルクのヴェール**),那是鲁多曼一开始就预定了的。来到山奥之村,在道具店老板那取得婚纱之后,返回别院给比安卡穿上,然后前往萨拉波纳教堂……婚礼在众人的瞩目下进行,互相交换戒指以后,进行誓言之吻,虽然有点不好意思并且亨利不断的起哄,最后还是进行了。当天的比安卡,是我这一生所见的女孩中最漂亮的……

婚礼后的第二天，来到鲁多曼的家中，他已经从亨利王子口中得知了我要寻找母亲的消息，并且决定将家传之宝天空之盾送给我，而且，还替我准备了船，前往新的大陆。

"从今以后要一直在一起哦，亲爱的！"马车上，比安卡挽着我的胳膊，将头靠在我的肩膀上。"当然，永远，永远在一起。"夕阳下，一辆小小的马车，正在缓缓的前进。命运的轮盘从这一刻，开始了新的转动……

（注：如果选芙洛拉为结婚对象的话，婚礼会在游船上进行，在结婚仪式之后，还需要完成鲁多曼对水门边祠堂的探索要求，才可以同行。同时选芙洛拉的时候，比安卡的所有装备都会出现在包裹中，并且芙洛拉等级为1）



第六章 格兰巴尼亚之王

26 ポートセルミ町 テルパドール城

简易流程：和ルドマン对话后，前往ポートセルミ町。坐船往东，经过砂漠のほこら后到达テルパドール城。（在途中会经过カジノ船、メダル王の城、以及名产品博物馆，这些地点虽然并非主线情节必须去的，但是在里面可以获得不少道具）

获得道具

カジノ船	
すごろくけん×2	甲板上的桶
すごろくけん	船舱 1F 右边的屋子
ふくびきけん	船舱 1F 左边的屋子
ちいさなメダル	船舱地下 1F 的桶
30G	船舱地下 3F 的桶
カジノのコイン1 枚	娱乐场地下 1F 地上
おどりこのふく	后方船舱 1F 的箱子
すごろくけん	特别室
名产品博物馆	
ちいさなメダル、すごろくけん×2	地下 1F 的桶
メダル王の城	
てつかめん	城外的宝箱
沙漠のほこら	
ちいさなメダル、ステテコパンツ	罐子
テルパド -ル城	
キメラのつばさ	武器屋地下 1F 的罐子
あくまのツボ、まもりのたね	城中厨房的罐子
ふしぎなきのみ	城中厨房的桶
ちいさなメダル	地下庭园的井前

回到**ポートセルミ**的码头，鲁多曼的船已经准备好了，驾船开始出海。往南走可以看到鲁多曼的游船。继续南下，会看到一个小岛，进去的时候发现原来这里是金属王（**メタルキング**王）的名产品博物馆，而看门的幽灵老人似乎对于一把年纪没有办法出去寻找各种各样的名产品感到遗憾，但当他看到我的包裹里那些稀奇古怪的东西后，说那些就是名产品，希望我重建这座荒废的博物馆。被托以稀里糊涂的要求，我和比安卡对视一笑：原来世界上什么事都有的。

继续往南看到一处沙漠，沙漠的中央有一座城，相信这也就是船员所说的迪尔帕德鲁城（**テルパドール**）了……进入迪尔帕德鲁，这里被风沙所笼罩，在防具屋听到关于沙漠的蔷薇（**さばくのバラ**）的消息，进入王城，在地下花园里面找到了女王艾西丝（**アイシス**），她一见到我就立刻猜出了我在寻找勇者，并且带我到了迪尔帕德鲁的御陵，那里面放着一顶精致的头盔，据艾西丝说，这是当年勇者配带的，好奇心的促使下，我顺手拿了起来，但是却发现，头盔上面的纹章和天空防具的一样，这就是传说中的天空的头盔！！一开心，将它戴到了头上，可是却发现头变得异常的重，女王笑了笑告诉我，这顶头盔只有勇者才能戴。

返回花园，艾西丝继续和我聊天，但是听我说到老爸帕帕斯的时候，她突然打断了我："帕帕斯？帕帕斯王？格兰巴尼亚（**グランバニア**）的勇者王，帕帕斯？传说他是为了寻找他的王妃，带着小王子一起出去冒险的，和你的经历很像。"

"哎？我是王子？"自己一下子也愣住了，和比安卡对视了一会。

"去格兰巴尼亚看看吧，也许会有你要的消息。"艾西丝说："格兰巴尼亚是东方的一个古老的国家，从这里过去要很远很远，祝你一路顺风。"

在迪尔帕德鲁东南面的小岛上，就是金属王之城，在那里我才知道，一路上收集的小金属片，正是他所收集的。（可以交换道具，并且和宿屋老板娘对话可以买到名产品）

28 ネッドの宿屋~チゾットの村 グランバニア山の洞窟

简易流程：下船后在ネッドの宿屋休息一晚，次日爬山；在山间的チゾット村，妻子病倒，剧情后向东前进，通过グランバニア山の洞窟后到达グランバニア城。

获得道具

すごろくけん	ネッドの宿屋外的桶
550G、ちいさなメダル、いのりのゆびわ	チゾット山道的宝箱
ちいさなメダル、あくまのつぼ	老婆婆家的罐子
ちいさなメダル	洞中 1F 的宝箱
チゾット村	
まもののエサ	宿屋的桶
ちいさなメダル	武器店地下的桶
ファイトいっぱつ	武器店地下的罐子
すごろくけん	武器店地下
グランバニア山の洞窟	
1500G、ミミック、ちいさなメダル	9F 的宝箱
さまようよろい	5F 的宝箱
せかいじゅのは、ミミック、ちいさなメダル×2	4F 宝箱
270G	3F 宝箱
ばくだんいし	1F(小部屋)宝箱
すばやさのたね、ひとくいばこ	1F 的宝箱
さまようよろい	外面 5F 宝箱
ちいさなメダル	外面 4F 的宝箱
いのちのいし	外面 1F 的宝箱

经过漫长的航海，终于看到了陆地，在一处简陋的宿屋里短暂休息以后，便开始了爬山过程。要前往格兰巴尼亚，必须通过奇佐特山脉（**チゾット**），由于很快就要了解自己的身世了，不由得脚步加快，可是刚一来到奇佐特村的时候，突然有人叫了起来："不好啦，有人晕倒了！！"我回头一看，比安卡突然昏倒在地！！在众人的帮助下，将她抬进了一边的旅馆。

"你太太可能是劳累了些，好好休息一下应该没事了。"神父说完以后离开了。

"维鲁，对不起，让你担心了，只是觉得这些天有时候会不舒服，可能坐船坐太久了，有点晕和恶心，休息一下，应该没事的……晚安，亲爱的。"比安卡说完，便进入了梦乡。

"维鲁，起床咯，我已经没事啦！"第二天清晨，比安卡早早的就起来了，看起来精神好了很多。向旅店老板道谢以后，我和比安卡再次上了路。听村子里面的人说，格兰巴尼亚（**グランバニア**）的国王的确是叫帕帕斯，而且确实带了一个小孩外出寻找他母亲。离着王城越来越近，自己的身世也越来越明朗化起来。

29 グランバニア城 试炼の洞

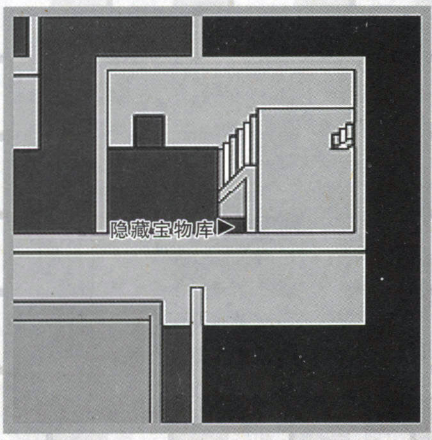
简易流程：和右侧小屋的サンチョ对话后，发生剧情，而后进行试炼（妻子离队）。试炼的洞窟：将左二和左四屋内石像踩成对视；谜宫深处得到王家の印；进行 boss 战；战后返回グランバニア王城，王即位，同时孩子诞生（名字自取）。第 6 章结束。

获得道具

グランバニア城	
かしこさのたね	道具屋的桶
ちいさなメダル、ちからのたね、すごろくけん	城下町 1F 的罐子
ふくびきけん	西北的民家
いのりのゆびわ、エッチなしたぎ、しあわせのぼうし	隐藏的宝物库
いのちのきのみ	サンチョ家的罐子
ステテコパンツ	サンチョ家的箱子
いのちのきのみ	城 4F 新娘的房间
いのちのいし、レースのビスチェ、まもりのたね	新娘房间的箱子
ちいさなメダル	新娘房间的地上
ちいさなメダル	城 2F 东南的箱子
そらとぶくつ	城 2F 大臣房间的箱子（新娘被抓后）
试炼の洞	

ちいさなメダル	地下 1F 的宝箱
やいばのよろい	地下 1F 的宝箱(水门打开后)
おうけのあかし	地下 3F 地上

隐藏宝物库如图所示，但是必须要**はさいごのカギ**才能打开。



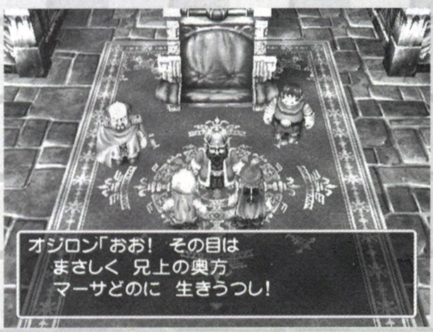
终于，来到了格兰巴尼亚王城。由于王城的门紧紧关闭，于是只能到一边的屋子内寻求落脚，可是刚一进门，一个 10 年未闻的熟悉的大嗓门响了起来："嗯！修女，就这么决定了！！"略显老态的中年男子走了过来，突然仿佛被雷劈了似的站在原地不动了，自言自语道："你，你是……难道说……不，不可能……但是……啊啊啊啊啊！！！你是维鲁小少爷吗？我是桑丘啊！！"

我点了点头。桑丘立刻跑了过来，搂住了我的肩膀，大声叫道："天啊，真的是维鲁小少爷！！都那么大了，让我好好看看你……嗯，英俊多了！嗯？后面的那位美丽的女性是？"

"桑丘大叔啊，是我，比安卡呀~"比安卡笑着吐了个鬼脸。"我和维鲁结婚了呢，对吧，维鲁~"比安卡搂住了我的肩膀，笑嘻嘻的说着。

桑丘刻着皱纹的脸上，浮现出幸福的笑容，"太好了，太好了，小少爷回来了。一定要告诉你叔叔奥基隆王(**オジロン**)知道。从帕帕斯老爷离开以后，这个国家一直是你叔叔打理，走，我现在就带你去见你的叔叔。"桑丘一把拉住我，直接往城内走去。

来到王座前，桑丘贴到奥基隆王耳边说了几句，奥基隆王立刻从王位上站了起来，跑到我的面前："孩子，你就是维鲁？嗯……果然和帕帕斯年轻时候一个样。这真的是太好了……你身边的是？"



"比，比安卡……"比安卡缓缓的吐了几句以后，再一次的晕倒。

"哎，居然一点都不珍惜你妻子的身体，还带着她长途奔波。"修女替比安卡看完病以后，站起来对我说了几句。

"修女，那要紧么？是大病吗？"桑丘大声的询问着，过了 10 年，他的嗓门依然和当初没区别。

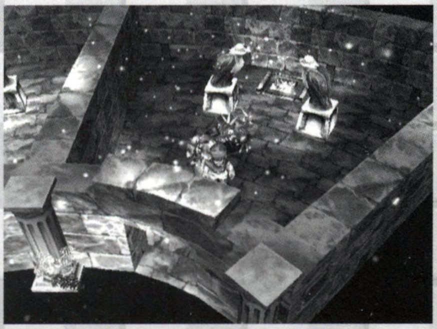
"其实也不是什么病……呵呵~"修女捂着嘴笑了，对我看了看，"恭喜王子殿下，你马上要做父亲了。"

"哎?！我要做父亲了？"我张大了嘴看着修女。

"小少爷，真是太好了，我桑丘没想到还能活着看到小少爷，更没想到小少爷居然会带着他的新娘子回来，更加没想到新娘子居然又要生孩子了……5555555"桑丘说着说着，激动得哭了起来。

看着渐渐睡着了的比安卡，我悄悄的关上了门。来到王座前，奥基隆王决定将王位传给我……但是大臣的意思是说要通过试练才可以，这也是历来的规矩。于是，次日，向比安卡说明了这些之后，便朝着试练洞窟进军。

来到王城右上方的试练洞窟，先进入最右边的门，将石像踩到相对的位置，再进入左边第二个门，同样将石像踩到相对的位子，接着往下走就可以下楼。一直来到最底层，将石像踩开以后，看到了正中央放着的王家之证。正要返回的时候，突然杀出两个蒙面的人……解决了先。



BOSS 战 V.Sカンダタ&シールドヒッポ

カンダタ
HP600 EXP1150 G500
宝**いしのオノ**
特殊攻击:**ベホイミ**
シールドヒッポ
HP90 EXP200 G60
宝**てつのたて**
特殊攻击:防御
要点:**カンダタ**的攻击力比较高，建议优先击破，由于没有比安卡，推荐使用道具**ファイトいっぱつ**来提高攻击力，等级在 26 以上的话，没有太大难度。

带着王家之证返回王城，奥基隆王看了以后赞不绝口。就在此时，侍女慌慌张张的跑了下来："不，不得了了！比安卡小姐！！她……她临产了！！！"

"什么?！"我跟着侍女，赶忙上了卧室，比安卡此时正躺在床上，我握住了她的手，微微的一笑。比安卡似乎明白了我的意思，会心的点点头："亲爱的，我爱你……"

带着激动的心情，我回到了王座前，脑中突然想起幼年时期的那个梦，心里明白了当年老爸那种焦急而又激动的心情，于是乎也和老爸一样，在大厅内来回踱着步。

"哇……"伴随一阵婴儿清脆的哭声，"生了！比安卡小姐生了！！还是双胞胎呢！"

"双胞胎?！维鲁，快去看看！！！没想到，真没想到啊！"奥基隆王兴奋的从位子上跳了起来，而我则一个箭步蹿了上楼。

一进入卧房，几名修女随即站了起来，不住得朝我祝贺，"双胞胎，还是龙凤胎，男孩一定会像父亲一样英俊勇敢，而女孩长大后一定会像母亲那样美丽温柔。"

两个婴儿在比安卡怀里睡着。"亲爱的，名字，孩子的名字，我想好了……"比安卡说，"男孩的名字，雷克斯（**レックス**），女孩叫蕾娜丝（**レナス**）吧……"我轻轻地点了点头。

当晚，整个王城沉浸在一片欢悦之中，当年的帕帕斯的儿子现在成为了格兰巴尼亚的新国王，而且王

妃比安卡同时生了一对双胞胎，使得这层喜庆气氛更上一层。夜晚，独自站在格兰巴尼亚王城的天台上，看着北方遥远的土地，对着月色举起了手中的葡萄酒杯：老爸，相信你知道以后，一定会很开心的……

葡萄酒撒在了地上，鲜红的酒色倒映着那如笑脸般的弯月，折射出不算清冷的月光。

第七章 复活！天空城

29 グランバニア城 デモンズタワー

简易流程：夜晚来到自己的卧室，调查床，找到佣人；剧情之后前往 2F 大臣的房间，调查衣柜得到空飞ぶ靴(そらとぶくつ)；使用以后前往来到北面的教会；往北前往デモンズタワー。塔顶遭遇 boss，剧情之后，变成了石头；8 年以后，被子女救出(强制剧情)，而后回到グランバニア王城。

获得道具

まどうしのローブ、ちからのたね	塔 2F 的宝箱
ちいさなメダル、あくまのツボ	塔 2F 的罐子
メガンテのうでわ	塔 3F 的宝箱
ゾンビメイル	塔 5F 的宝箱
まほうのせいすい、880G、ミミック	塔 4F 的宝箱
ちいさなメダル、せかいじゅのは	塔 8F 的宝箱
キメラのつばさ、ミミック、ちいさなメダル	塔 10F 的宝箱

次日晚，一阵凉风将熟睡的我吹醒了，不知道怎么了，心里有一种很奇怪的感觉，赶回卧房的时候，比安卡已经不在了。而床下好像有什么东西在抖动。一拉床单，原来佣人抱着两个孩子哆哆嗦嗦的躲在床下，从她口里得知，王妃被怪物抓走了！！

"和 20 年前一样！！当初马莎王妃在生完维鲁王以后，也是这样莫名其妙的失踪了！"第二天的紧急会议上，桑丘回忆起了过去。

"马上让士兵去搜索！尽快找回比安卡王妃！！"奥基隆王大声呵斥着。看着所有士兵走了出去，我一声不吭的站了起来朝门外走去。

"维鲁王！！难道你要自己去找?！"桑丘叫住了我。我点点头。

"不行！！刚刚继任国王怎么可以离开呢？而且这个国家需要你来保护……"桑丘刚想说下去，突然老爸留给我的天空之剑开始发光。从那光芒中可以感受到天空之剑的意志：代替我守护这个国家。桑丘认出了天空之剑以后，也不再阻拦我，只是祈祷我能早日找回王妃。

首先去大臣的房间在衣柜里找到空飞靴子，而后前往北面的**デモンズタワー**。注意，塔里面的敌人很强，而且遇敌率出奇的高，加上不能更换同伴，所以应选最强的组合出战，多准备药草。来到最高层以后，会和3个拦路的小BOSS——交手，没有太大的难度，只要注意打完以后回复就行。

BOSS战 V.SオークLv20

HP950 EXP350 G300
宝**けがわのマント**
特殊攻击：**ルカナン**
要点：提高自身防御力就可以了，没有难度。

BOSS战 V.SキメラLv35

HP800 EXP450 G350
特殊攻击：**ベギラマ**、**ヒャダルコ**、**ベホイミ**、火炎の息、2回行动
要点：推荐使用**ファイトいっぱつ**提高攻击力，因为BOSS的攻击多为全体伤害，所以尽快解决很重要。

BOSS战 V.Sジャミ

HP820 EXP3000 G0
宝**ちいさなメダル**
特殊攻击：**メラミ**、**バギクロス**、**凍える**吹雪
要点：一开始的**ジャミ**处于无敌状态，所以先熬过前面几回合，而后比安卡就会开始跳舞，打破**ジャミ**的结界，到那时候就可以狠狠的修理他了。不过，他的全体冰属性攻击伤害大约在60左右，单体攻击伤害为80左右，加上他有一定的血量，小心回复还是很有必要的。最好使用**ファイトいっぱつ**提高攻击力，速战速决。

"没，没可能……我居然会输……那个光，难道说，你就是勇者之血的继承人……盖玛大人！！！"**ジャミ**在说完最后一句话之后，化作光消失了。可是没等我和比安卡说话，突然一个熟悉的影子出现在了面前，正是10年前的那个魔法师！！

"嘿嘿嘿，你就是那个勇者的后代了吧……"盖玛盯着比安卡上下打量着，"魔王米鲁多拉斯（**ミルドラース**）大人的预言果然没错，勇者都是拥有高贵血统和身份的……不过，杀了你们似乎没有太大的乐趣……"盖玛诡异的看了看我和比安卡，突然，发现脚底下有异常情况，低头一看，自己的脚居然变成了石头！！比安卡的情况也是如此，很快，变成了一座石像。

"哈哈哈哈哈，就这样也不错，意识依然存在但却不能说话，行动。简直就是最高的杰作，嘿嘿嘿嘿~"凄冷的笑声之后，盖玛再一次消失在大殿之中。

自己随后的经历，被几名盗宝的人背到黑市上当作高级艺术品出卖，和比安卡再次分开。买我的人是一个很有钱的商人，将我安置在他们家花园内，并且竖起了一块牌子：守护神石像。日复一日，年复一年，虽然自己知道周围发生的一切，但是却没有办法做出回应，更不知道现在比安卡身在何处……自己的两个孩子此时应该长大成人，就像这户人家的小孩一样……

不知过了多少个岁月，自己的意识也渐渐淡去，或许就这么一辈子成了石像了吧……

"那么，蕾娜丝，交给你了。"一个宏大的嗓门在耳边响了起来，使得近乎快要沉睡的意识一下子回复了！！尔后，只觉得一阵暖流包围了全身，随即身上的泥土开始转化，有了知觉。终于解除石化了！！睁眼看

到的第一个人，便是那个熟悉的不能再熟悉的老者，桑丘！

"哦哦哦，果然是维鲁王！！"桑丘身后站着一男一女两个小孩，一见到我，立刻就没完没了的说个不停，当然，我也很希望听他们对我诉说这几年来发生的一切，因为，他们就是我那两个孩子。

雷克斯已经可以装备天空之剑了，蕾娜丝天生就会使用鲁拉魔法。看着他们，心里不禁一阵难过，这不就是我和比安卡当初的缩影么？然而，此刻的比安卡，又身在何方呢……

回到了久违了的格兰巴尼亚王城，8年了……已经8年了……

31 グランバニア城 エルヘブン

简易流程：和オジロン对话后，坐船从グランバニア城向北经海底神殿后到达エルヘブン。和四大长老对话，然后调查村子内的宝箱找到魔法のカギ和魔法のじゅうたん；使用魔法のじゅうたん前往天空之塔。

注：在前往エルヘブン前可先前往几个地方获得宝贵的道具。
1.テルパドール：和アイシス女王对话后获得"天空のかぶと"
2.ラインハット城：和ヘンリー对话，进入ヘンリー儿子コリンズ的房间，调查椅子发现秘道。在秘道中和コリンズ对话，他会被大臣带走；回到ヘンリー的房间和コリンズ对话，获得风の帽子。
3.ルラフェンの町：和ベネット对话习得パルプンテ。

获得道具

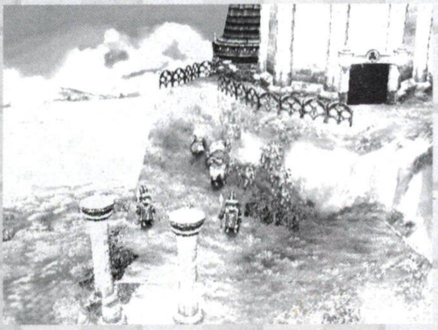
ジージョの家	
ちいさなメダル、すごろくけん	家中的箱子
海の神殿	
ちいさなメダル、サタンヘルム	入口处的宝箱
エルヘブン	
ちいさなメダル	老夫妇家的罐子
まほうのじゅうたん、まほう（魔法）のカギ	町中的宝箱

另，拿到まほうのカギ（魔法钥匙）后可前往アルカパの町，在酒场地下的宝箱中有15G、石のキバ；ポートセルミ的宿屋2层的宝箱中有命の木の实、いばらのムチ；グランバニア城2F的宝箱中有3000G和ほしふるうでわ。在エルヘブン北面的最果てのほこら里也可以获得一些道具。

第二天，雷克斯和蕾娜丝一定要我带着他们去拯救母亲。来到大殿上，奥基隆叔叔告诉我，关于我的母亲玛莎的故乡已经调查清楚了，前往那里调查，会得到新的线索，尤其是关于勇者的。

带上两个孩子，从格兰巴尼亚坐船出发，绕外海来到了一处山洞前，通过幽暗的水路通道，最后终于见到了母亲的故乡，艾尔海本（**エルヘブン**）。

艾尔海本是一处建造于山上的村庄，通过高高的楼梯爬到顶楼，见到了四大长老。她们似乎已经得知



我就是玛莎的儿子，也明白我来这里的用意。

"这个世界一共分三层，神自身居住的天空界，地上的人界，封印魔物的魔界，而守护三界之门的人就是艾尔海本之人。"听着长老们说的，渐渐的明白了，不过拥有打开三界之门能力的人，比安卡好像也是。丹卡大叔说过，比安卡并非他亲生女儿，难不成，她也是这里的人？

"魔界的门将要被打开了，维鲁，我们能感觉到你有力量救出你的母亲。去吧，在艾尔海本有两件宝物，魔法的钥匙和魔法飞毯，相信他们对你会有帮助。"

从大圣堂出来以后，找到了那两件宝物，魔法的钥匙，是号称能打开所有大门的钥匙；魔法飞毯则是类似于飞行器之类的东西……不过是不是真的有用，先试试看吧。

34 天空への塔 天空城

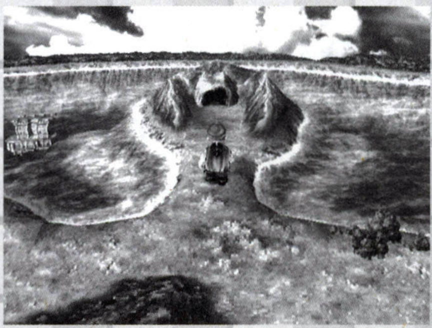
简易流程：塔顶和天空人对话，得到マグマの杖。来到エルヘブン下方的被湖围着的火山处使用マグマの杖进入トロッコ洞窟；在洞窟内救出プサン；通过洞窟前往天空之城。在天空城王座后调查，找到秘密通路，剧情后前往谜之森林。

获得道具

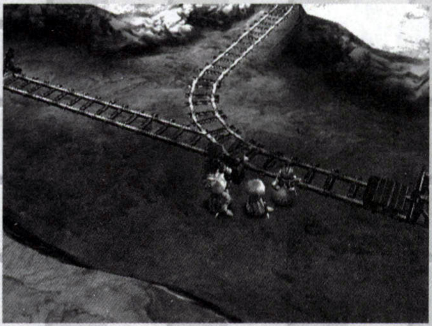
天空への塔	
せかいじゅのは	2F 的宝箱
ちいさなメダル	4F 的宝箱
ちからのたね、すごろくけん	5F 西侧房间的罐子(从 7F 下来后)
マグマのつえ	8F 的宝箱(和天空人对话后)
トロッコ洞窟	
950G、ちいさなメダル、いのちのきのみ	地下 1F 的宝箱
750G、まほうのせいすい	地下 2F 的宝箱
しゅくふくのつえ	地下 3F 的宝箱

乘坐飞毯来到地图中央的天空之塔，从塔的外观上可以看出这曾经是一非常壮丽雄伟的塔，然而不知道什么原因却成了现在这样的破烂不堪。一路上到塔顶，居然看到了一个有翅膀的人。他对我们的到来也很意外，"虽然从前这座塔是通向天空之城的地方，但是现在的天空之城已经不在天上了，而是在水里！要想让他重新浮出水面，并不是没有办法的。"老人指了指一边的权杖，"用这个熔岩之杖（**マグマのつえ**）吧，会有作用的。"没等我们询问更多的，便消失了。

既然如此，只有带着熔岩之杖去寻找天空城……印象中记得在艾尔海本下方的湖里隐约看到过一座城堡，难道说那就是？……立刻坐上魔法飞毯来到那个湖边，果然看到了沉在海底的天空城。对着那座被石块掩埋了的火山使用熔岩之杖以后，通路真的出现了！

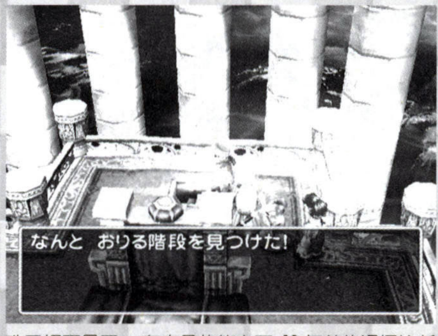


进入地下通路，与其说迷宫不如说他是游乐园……随处都是轨道滑板车，只不过道路上的闸手是要自己调控的。在进入深处以后，发现一男子正转的不



亦乐乎，可是隐约又听见他在喊救命……帮他停下滑板车以后，他整了整领口，"我叫布桑（**プサン**）。说来你可能不相信，我其实是天空城的人，后来天空城沉了，我想通过这条隧道进去，却没想到在这鬼东西上一转就转了 20 年……看到你们真好，一起去天空城吧！"就这样，队伍中多了一个莫名其妙的家伙，不过雷克斯好像和他很合得来……

坐完最后的滑板车以后终于来到了湖底的天空城，虽然有结界保护，但依然不少地方进了水，不能通行，来到王座前，布桑说王座背后有隐藏的通路，在小孩子的帮助下，终于找到了通路。下到里面一看，原来是天空城的动力中心。可是作为动力源之一的黄金宝



珠已经不见了！！在布桑的能力下，10 年前的记忆片断再一次出现在眼前。

"哇，好漂亮的宝珠。"依然扎着羊角辫的比安卡从地上捡起宝珠来，仔细端详着："一定是老天知道我们做好事，给我们的礼物，维鲁，收下吧~~"

"哟，小弟弟居然有很了不起的东西呢。"教会门口，一个成年的自己对当时仍是孩童时候的我说，"让我看看那个珠子吧。嗯。原来叫黄金的宝珠……"

"嘿嘿，我是亨利，这个城的王子，将来会是国王，怎么样，作我的仆人吧？哈哈哈哈！"

"维鲁，仔细听着，你的母亲，依然活着……代替我，将她救出来……"

"这小鬼身上居然有这东西……嘿嘿，真是意外的收获啊！"盖玛用力的一捏，宝珠变成了碎片散落在地上……

这些都是我过去的经历！自己看着眼前的一切，不由得有些呆住了。

"天啊！黄金宝珠居然碎了！看来天空城第二次复活是没办法了……"布桑懊恼的说道，用手猛力的挠着头，可突然停止了发泄，盯着我十分严肃的说："等等！还是有办法的！！记得以前两个宝珠是由精灵制作的。找精灵女王再做一个不就可以了！哈！！维鲁，这事就交给你了！我在这里等你，快去快回！"

我点了点头，到了这个份上，一切仿佛都与我有关。只是现在突然搞不懂一点，为什么幼年时候的我会遇到现在的我呢……

35 迷いの森 妖精の村~妖精の城

简易流程：回到サラボナ，使用魔法のじゅうたん往右飞行后进入；用小孩子带队，按照右→右→上的顺序走，在火把附近调查找到看不见的妖精，前往妖精之村。和ポワン对话后，取得妖精のホルン；进入天空之塔上方的森林湖畔，在荷花前吹响妖精のホルン进入妖精之城；和妖精女王对话后取得光るオーブ；进入 2F 左侧房间，调查墙壁的画返回过去的サンタローズ。

获得道具

迷いの森	
ちいさなメダル	ドワーフ家的罐子
エルフののみぐすり	ドワーフ家的箱子
妖精の城	
いかずちのつえ、プリンセスローブ	地下 1F 的宝箱

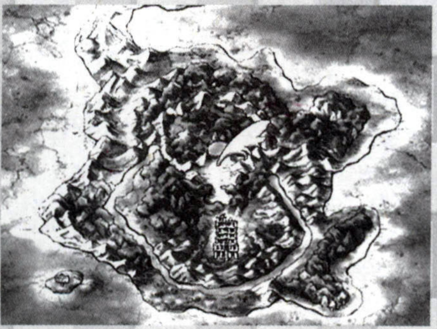
返回萨拉波纳，利用魔法飞毯进入右边的森林之中，听说那里是通往妖精村的唯一的途径。可是，好像

只有小孩子才能看得见妖精……于是，雷克斯和蕾娜丝做起了带队人。森林里面的路很复杂，不过隐约飘来的火光，还是找到了一处火把，可是仔细看了看并没有人。突然，雷克斯叫了起来："哎，找到你了！你就是妖精吧。"

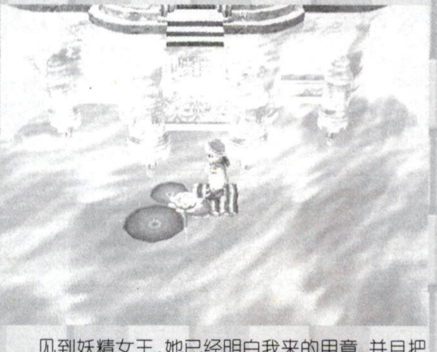
因为我们能够看到妖精，想来也不是坏人。所以，便答应了带我们去妖精之村。

经过魔法传送阵，终于来到了妖精之村。这里和 20 年前没什么两样，到处春意盎然。找到波旺，发现她还是和 20 年前一样，不过对于我的到来，她也非常开心，在听我讲述完以后，表示要制作黄金宝珠必须要去妖精之城才可以办到，但那个妖精之城并不是一般人能够见到的，于是将妖精**のホルン**交给了我。告诉我，在四面环山，一面背水的地方使用这个就能进入妖精城……

在天空塔上方发现了这个地方……进入后却发



现迷雾重重，坐上小木筏，在一朵荷花前吹响妖精**のホルン**，迷雾散去，妖精之城出现在我们的面前。



见到妖精女王，她已经明白我来的用意，并且把黄金宝珠的替代品，光之宝珠给了我。因为制作黄金宝珠需要太多的魔力和时间，目前制作的就只有这

个，但是相信我也许能有办法把他变成黄金宝珠。我听了以后觉得很纳闷，女王笑了笑，示意我去2楼就会知道了。

来到2楼左侧的房间，妖精指着墙上的画说，“那是回忆的窗口。”虽然听了觉得有些莫名其妙，但是走上前一看那幅画却惊呆了，那不就是桑塔洛斯村么？还是十年前的样子……

35 サンタローズ村 天空城

简易流程：和所有人对话以后，在教会前和童年期的自己对话，交换光るオーブ得到ゴールドオーブ；出村返回现实，前往天空之城，将ゴールドオーブ交给プサン，剧情后天空城复活，第7章结束。

获得道具

天空城	
フックつきロープ	2F 暖炉里面房间的箱子
ちいさなメダル、すごろくけん	天空城 2F
世界树のしずく	天空城 2F

被强光包围的我醒来的时候，发觉已经身在10年前的桑塔洛斯了。终于，我明白了，当初为什么会见到成年的自己，原来，一切早就已经注定了！

在和村人对话的时候得知，老爸正要前往莱因哈特城。突然一个念头浮现：如果现在去阻止老爸的话……想到这里，立刻冲到了家中，果然，老爸帕帕斯坐在阁楼的小板凳上。看到我上来了以后，他先是一怔，而后问道：“年轻人，有什么事吗？”

“老爸……”我好不容易从嘴里挤出一句。没想到帕帕斯大笑了起来：“哇哈哈哈，年轻人，你真会开玩笑，我的儿子就只有维鲁一个。”

我知道，现在的我怎么说他都不会相信。于是，我将自己知道的一切都说了出来。帕帕斯听完以后，愣了愣，而后憨厚的笑了笑：“嗯，我知道了，你是预言家。不过，我对于这种预言是不会相信。但是，总觉得你的眼睛和我的妻子很像……我会留意的。谢谢你的忠告，哈哈哈！！”老爸爽朗的性格依然没变，这不由让我一阵辛酸，我不能改变历史，因为现在的自己也只不过是历史的产物……想到这里，朝着老爸深深地看了一眼，下了楼。

离开家的时候，眼睛有点湿润了，这时一个矮小的身影出现在教堂的花坛中，身后的小猫安安静静的睡着。那就是自己啊！缓缓的走过去，小维鲁正蹲在地上画圆圈，发现我来到身边之后，连忙站了起来，说道：“哥哥就是教会里的修女姐姐说的那个人吧，哇，果然好强壮啊。”小维鲁围着我转了一圈看了看。

“那个，小朋友，能不能借我看看你的那个漂亮的宝珠呢？”我蹲下来，强忍住心中的激动，问了句。

“嗯，好的，不过只看一眼哦。”小维鲁很小心翼翼的将宝珠拿了出来，而后看着我，笑了笑，“呵呵，哥哥好像不是坏人，就给你看看吧。”说着，很大方的将宝珠交到了我的手上，“这可是我第一次的冒险纪念品哦。”

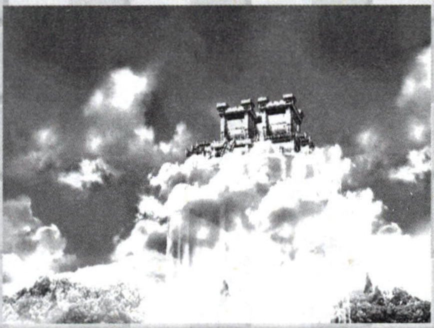
一样，一模一样……小维鲁的表情，神态，甚至连说的话，都和我那个时候说的一模一样。看着天真无邪的笑脸，我摸了摸他的头，“真乖……一定是个好孩子。唔唔，这宝珠还真漂亮啊……”我赞美了几句，使得小维鲁乐得直拍手。

“嗯，哥哥现在把宝珠还给你，谢谢了。”就在小维鲁开心雀跃的时候，我已经将光之宝珠和黄金宝珠换了包……

在小维鲁离开以后，悄悄的拿出掉了包的黄金宝珠看了看，总算完成了使命，这下天空城可以复活了……但是，老爸的事……虽然有点遗憾，但是能够再次见到他，我已经很满足了。想到这里，大踏步的离开了村子，离开的同时，意识渐渐的模糊了。

当我再次醒来的时候，已经身在妖精之城中，女王已经知道我得到了黄金宝珠，剩下的就只有让天空城再一次的复活了。

回到天空城，借用宝珠的能力，终于再一次的使城堡飞上了天空。



第八章 用双手拥抱天空

36 サラボナの町 みはらしの塔

简易流程：前往サラボナの町接受ルドマン的委托，前往封印のほこら确认封印壶的颜色，之后前往サラボナ旁边的みはらしの塔，到最上层和ブオーン战斗。

天空城复活以后，虽然高度不算很高，可是已经能够穿越任何地带了。但是从天空城住民的口中得知，关于天空城的龙之神，巨龙（**マスタードラゴン**）的传说，而封印**マスタードラゴン**的龙之宝珠（**ドラゴンオーブ**）则在**ボブルの**塔，位于迪尔帕德鲁左侧孤岛上的一座塔。

借由天空城的能力，很轻松的就能来到**ボブルの**塔，可是在途经萨拉波纳的时候，觉得萨拉波纳镇有点异常，进入以后，发现这里的居民如临大敌似的。找到鲁多曼以后得知，原来他曾曾曾曾曾祖父封印的怪物，现在就要打破封印出来了，那是魔力不亚于魔王米鲁多拉斯的怪物。所以，他拜托我前往水门西面的祠堂调查一下封印壶的颜色。

借助天空城，来到祠堂一调查，封印壶周围被危险的红色所笼罩，跑回萨拉波纳告诉鲁多曼以后，他叹了口气，“这一刻还是来了。”于是一边疏散这里的居民，一边拉着我来到了位于小镇左侧的巨塔顶上。

“维鲁，这个怪物很快就要复活了，现在唯一能够希望的，就是你的力量，一定要将他重新封印，否则这个世界将会陷入恐慌之中。”看着年老的鲁多曼，想起从前结婚时候的情形，点了点头。

就在鲁多曼离开没多久，大地开始震荡，远远看到祠堂的方向红光四射。随即，天地间多了一头巨大的怪物！正缓缓的朝萨拉波纳移动。

“爸爸，那个就是怪物吧。”雷克斯握紧了手中的天空之剑，“看来还真够大的。”

的确，这家伙还真够大的，可是，不由我们多说什么，他已经来到了我们的面前……

BOSS 战 V.Sブオーン

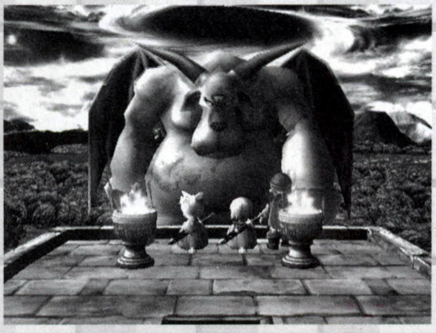
HP4500 EXP9500 G0

宝**ちからのたね**

特殊攻击：**スカラ**、**はげしいほのお**、**いなづま**、**ルカナン**、2回行动

要点：目前为止最难对付的一个BOSS，可以说不亚于最终BOSS的难度！本战一定要装备好抵抗属性的防具。另外最初就要使用**フバーハ**巩固属性防御力，同时用**バイキルト**或者**ファイト**一发提高攻击力，在巩固好防御力的同时，开始进攻。BOSS的血量非常高，做好持久战的准备。当他使用**スカラ**提高自身防御力的时候，利用天空之剑的特殊攻击（做道具使用）可以打消。身上事先多准备一些世界树之叶做复活用，另外精灵之药（MP全恢复）也是很有必要的，稳扎稳打就可以解决。

终于，在我和孩子们的努力下，硕大的怪物倒了下去。同时，一把巨大的钥匙**さいごのカギ**（最后的钥匙）掉落在我们面前，看来这就是对于我们这次行动的补偿了吧。虽然目前还不知道那把钥匙有什么用，暂且当个纪念品收下好了。鲁多曼得知我们已经将怪物消灭的事情之后，长叹了一口气。而我们也再次开始行程。



注：在得到さいごのカギ后，可以回去把以前无法拿到的宝箱开启了：

オラクルベリー：地下牢正中的牢房可获得小さなメダル

メダル王の城：隐藏的宝库可获得小さなメダル×2、黄金のティアラ

グランバニア城：1F教会右侧楼梯附近的宝库中的宝箱可获得祈りの指轮、エッチな下着、幸せの帽子。

36 封印の洞窟

简易流程：在获得さいごのカギ后就可以用天空城前往アルカパ以北的封印的洞窟了。在迷宫的最下层可以获得主人公最强的防具おうじゃのマント。

获得道具

ちいさなメダル、エルフのおまもり	地下3F的宝箱
まじんのかなづち	地下4F的宝箱
おうじゃのマント	地下4F

36 ボブルの塔

简易流程：在天空城内取得フックつきロープ后，前往ボブルの塔，在塔顶使用フックつきロープ进入。进入地下分别和ゴンズ以及ゲマ战斗，取得龙的左右眼；利用フックつきロープ来到龙头前摆放宝珠后进入，取得ドラゴンの杖和ドラゴンオーブ，然后返回天空之城；剧情之后マスタードラゴン复活，てんくうのベル入手；出城使用てんくうのベル前往地图中央的大神殿。

获得道具

ちいさなメダル	4F 的宝箱
デビルアーマー、2700G	2F 的宝箱
エルフののみぐすり、りゅうのひだりめ	地下 2F 的宝箱
ミミック、ちいさなメダル	地下 3F 的宝箱
ダークシールド	地下 3F 的宝箱
りゅうのみぎめ	地下 3F 的宝箱
ドラゴンオーブ、ドラゴンの杖	地下 1F 的地上（使用フックつきロープ）

在漫长的飞行过后，来到了**ボブルの塔**下。却发现正门没办法从外面打开，爬到楼顶，使用先前在天

空之城找到的**フックつきロープ**进入塔内，一直来到塔底，打开正门。在塔里面发现一个巨大的龙头，可是眼睛却没有了……也许那两颗龙眼掉进了地下，于是带着孩子们来到下面搜索。可是没想到……

“哼哼哼，居然在这里又见面了……”盖玛阴阳怪气的笑着，拦在了我们的面前，“居然能从石头变回来，你还真是有运气的。不过，你的运气也到此为止了！”

“这也正是我要说的！”仇人见面，分外眼红，二话不多，拔刀就上……

BOSS 战 V.Sゲマ

HP4500 EXP12000 G900
宝ちいさなメダル
特殊攻击：**メラゾーマ**、**マホカンタ**、**激しい炎**、**烧けつく息**
要点：盖玛一回合两次攻击，而且魔法和普攻威力都很强，使用**フバーハ**和**スクルト**巩固防御力吧。另外，准备一些满月草来解除麻痹，因为他的特殊攻击烧**けつく**息是很大概率的全员麻痹，而一旦全员麻痹就相当于全灭了，一般来说盖玛起先不会使用这招，但等伤害加剧之后便会频繁使用。打赢这场仗，运气也很重要。

“没想到，居然成长到这个地步了。”失败了的盖玛步步后退，“当初没有杀死你真是我的一个失误阿！目前还是先向米鲁多拉斯大人报告要紧，相信很快会和你有再交手的机会，到那个时候……”盖玛说完，便消失在空气之中。

虽然没有办法杀了他，但是我很清楚自己和孩子们的力量，已经到了可以报仇的地步。对此，也感到颇为高兴。在盖玛背后的宝箱内找到了龙之右眼，可还差一个左眼，不得已返回上层（B2F）搜索了个遍，在一处角落里面发现了盖玛的一个手下守候着的另一个宝箱。既然已经把盖玛收拾了，还怕他的手下么？

BOSS 战 V.Sゴンズ

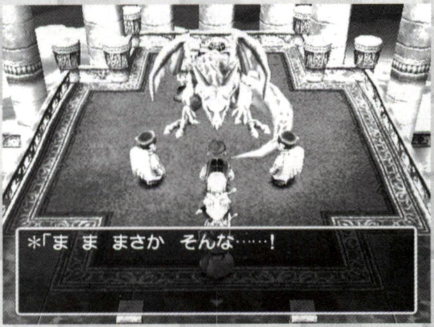
HP1700 EXP3500 G650
宝ちいさなメダル
特殊攻击：无
要点：很容易解决，提升防御力和攻击力就能搞定。

在得到了两颗龙眼以后，回到龙头上面将其放好，中央的龙嘴就会张开，在里面找到了龙之宝珠和龙之杖。返回天空城，可是刚一来到王座前，就看到很多人将布桑围在了中间。

“维鲁阁下，您来的正好！”两个天空城的住人看着我，指着布桑，“这人很可疑，我们天空城的居民里面并没有叫布桑的人！！”

正准备上去询问的时候，布桑的语调变得很奇怪，“维鲁，终于取得了龙之宝珠了，可以将那个给我看看么？”将宝珠交给他以后，布桑开心的笑了笑，随即紧紧的将宝珠搂在怀里，“终于，这一天终于到了，我的力量又回到了我的身上！”在一阵强光之后，布桑消失了，而王座之上，居然出现了一头巨龙。

“龙，龙神大人！”几个天空城的居民看了以后，连忙膜拜。



原来，布桑就是龙神失去力量以后变成的人型，为了感谢我们，它将龙之象征的天空之铃（**てんくうのベル**）交给了我，并在有需要的时候，可以摇响它。

离开天空之城，看了看手里的这个精致的小铃。不知道到底有什么作用，可是一摇之后，天空中突然黑压压的一片，抬头一看，巨大的飞龙已经来到了我们的上方。

“哟，又见面了……”

37 大神殿

简易流程：进入一侧的屋内打倒怪物得到天空之铠；大殿上和两边的卫兵反复对话，而后战斗；来到大神殿中央和假冒的マーサ对话后，进入 BOSS 战；调查大殿中央的地板发现通路；进入地下神殿，最底层遭遇イブール，进行 BOSS 战；剧情之后，得到命のリング，妻子复活。

获得道具

てんくうのよろい	大神殿入口附近部屋打倒敌人后获得
まものののエサ、すごろくけん	大神殿入口附近的罐子
あくまのツメ、はめつのたて、ドレイのふく	地下 2F、3F 的宝箱
いのちのリング	地下 4F 的地上

坐着飞龙看到了地图中央位置有一座建造于高山之巅的庭院，仿佛除了空中就没有办法进入……

“大神殿……”龙神念了一句，“呵呵，终于来到这里了。维鲁……你还记得这里吧。”

看着眼前这座神殿，可就是想不出是什么。于是摇了摇头。

“进去看看吧，你要寻求的都在这里。”龙神意味深长的给了一句，而后直接冲进了神殿……

进入神殿以后，却没有发现什么人，倒是在一件小屋内，摆放着一件展览用的铠甲，据介绍人说，这就是天空之铠，但随后又赶我们走……可是，放着眼前最后的一件天空防具，说什么都要拿下来了。于是便和这人展开了战斗。轻松搞定以后，取下天空铠甲给雷克斯穿上，原本巨大的铠甲，仿佛有灵性似的，紧紧的贴合在雷克斯的身上。

进入大殿，不少信徒正在膜拜，而我和孩子们也悄悄的挤了过去，可是被两名卫兵发现，只有将他们解决，来到祭坛前，一个女子正在那里接受膜拜，看到我们走过去了之后，她对我们笑了笑，而后轻声轻气的对我说：“维鲁，我就是你的母亲，玛莎……”

看着眼前这位妖艳的母亲，简直有点不敢相信。她继续说着：“维鲁，没想到你已经这么大了……说起来，你那个帕帕斯老爸还真无聊，总是爱出去，把我一个人留在宫中，我现和在伊布尔（**イブール**）教主在一起，感觉非常幸福，亲爱的孩子，你也来享受一下你母亲的这份关爱吧。”说着，朝我伸出了双手。

“你这个骗子！！！”我将她的手甩到了一边，“老爸不是那种无聊人，而我的妈妈也很爱他！”

“嘿嘿嘿，傻小子……让你接受教主的爱不要，那就去受苦吧！”说完，玛莎变成了一个怪物，朝我们扑了过来。

Boss 战 V.Sラマダ

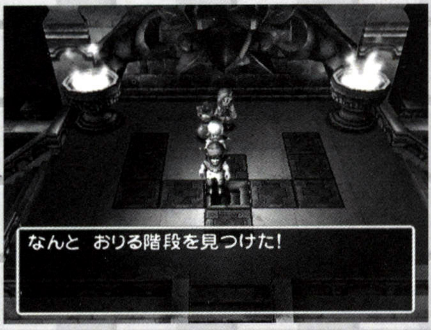
HP2000 EXP8500 G800
宝こんぼう
特殊攻击：**ベギラゴン**、**マヒャド**、**激しい炎**
要点：不算很难对付，他使用魔法的机会比较少，多数都是普通攻击。提高攻击力以后，尽快将他解决即可。

消灭了**ラマダ**后，刚一转头，突然呆住了……一座石像赫然出现在自己的面前，而那石像正是自己朝思暮想，分别了 8 年的妻子——比安卡！可是无论怎么努力都不能令她复活……偶然间听到下面的教众里有人说到，只要打败了教主就可以让石像恢复。

“嘿嘿……原来就那么简单……” 雷克斯笑了笑，“要救妈妈的条件原来只是这个……”

“嗯，看来是这样子。”蕾娜丝附和了一句，而后拉了拉我的袖子，“爸爸，别难过了，我们很快就会让妈妈变回来!!”

在大殿中央发现了秘道以后，下到里面看到那阴



暗的场景才使我恍然大悟！这里就是我当初做奴隶的地方啊！难怪龙神和我说，这里是我熟悉的地点。曾经在这里度过了那地狱般的 10 年……

来到最底层，终于见到了光之教团的教主，伊布尔。他对于我们的到来并不感到意外，因为他已经知道这个世界上勇者再一次的出现，天空城已经复活。但是他对这些却毫不在意，“因为，不管预言怎么样，我的历史都会由我来创造！”

BOSS 战 V.Sイブール

HP4500 EXP21000 G1000

宝**ちいさなメダル**

特殊攻击：辉く息、**マホカンタ**、痛恨の一击、防御、**イオナズン**、冻**てつく**波动

要点：一开始还是老样子，王子提升防御力，公主提高攻击力。当伊布尔使用**マホカンタ**的时候，可以选择用光之剑打消，当然也可以放着不管，关键取决于主人公队伍是何种类型的。如果以魔法为主，这里应该果断的使用天空之剑打消结界；如果以物理攻击为主，那还是多恢复一下好了。队伍中必须保持一个高物理攻击力的人，配合**バイキルト**或者**ファイト**一发进行强攻，有必要的时候，应该使用**マホカンタ**进行魔法反射，当伊布尔使用冻**てつく**波动打消我方全部有利状态之后，继续重复加状态，同时保持 180 左右的血量（痛恨一击的伤害在 150–180 之间浮动、而全体高级爆裂魔法**イオナズン**的伤害为 150 左右），应该可以搞定。

“真的如米鲁多拉斯预言的那样……”伊布尔从地上爬了起来，无奈的摇了摇头，“维鲁，你的母亲现在就在魔界米鲁多拉斯大人的身边，去魔界吧！不过，那将会导致你和你的一族灭亡……现在，就帮你将魔界之门打开吧……”说着，双手伸向天空，可是，什么都没有发生……

“这，这个是怎么回事？”伊布尔纳闷的看了看自己，力量居然莫名其妙的流失了。

“哼哼哼，你这个大教主准备做到什么时候呢……”冷笑过后，盖玛出现在他的背后。

“盖玛!!你居然对我口出狂言!!你知道你在和谁说话吗？”

“哎呀呀呀……你还不清楚你的情况呢……你只不过是一个用来征集人做事的象征，说白了，就是个傀儡。现在，一切工作已经结束了，你这个傀儡也该下场休息了。”说完，巨大的火球将伊布尔烤成了焦炭。

“维鲁，接下来随便你做什么了，来魔界的话也可以，不过……将会有更多的痛苦和悲哀等待着你，哼哼哼……”盖玛再一次的从我们面前消失。

从盖玛站着的地方捡到掉落的命之指轮。可就在出大殿的时候，天空中响起了一个女子的声音，而那个声音正是自己的母亲：玛莎！第一次听到母亲的声音不免有些紧张和激动，可是从那声音里面也听出了一丝关爱：维鲁，都已经这么大了，母亲心里非常开心……不过，你别来魔界，这里很危险。就算有传说中的勇者，但是，魔界的大魔王并不是想象中的那么容易……维鲁，你已经有了美丽的妻子，以及可爱的孩子。就这么把母亲忘了，然后幸福的生活吧。忘了我吧，你心爱的人正等着你，我亲爱的孩子，维鲁。再见……

母亲的声音再一次的消失于空中，不等我有更多吐诉的机会，空荡荡的地下通路只有几堆篝火，勉强照亮着周围的一切。来到大殿之上，命之指轮散发着晶莹的光斑将石像团团包围，光芒散去之后，一个女子略微颤抖的声音，说出了我这 10 年来最想听的一句话：

“亲爱的，我回来了……”

38 グランバニア城 海の神殿

简易流程：グランバニア城和オジロン对话后再和家人对话，前往エルヘブン。与四大长老对话之后，坐船前往北面洞窟的海之神殿；将炎、水、命三枚戒指供奉之后，魔界的通路打开（在前往魔界的村庄之后，可以使用ルーラ返回这里，取回三枚戒指）。

返回格兰巴尼亚，孩子们将一切告诉了比安卡。卫兵走了进来，说奥基隆有事求见。看着那边比安卡母子三人搂作一团，我悄悄地走了出去。来到大殿上，奥基隆见了我立刻就说：维鲁王，请为了格兰巴尼亚的民众，放弃前往魔界的念头吧。看了看周围的卫兵，每个人都用那种恳求的眼光看着我，希望我留下来……

返回卧室，看了看比安卡，又瞅了瞅孩子们，没有说话，皱着眉头傻傻的站了一会。

“爸爸，我想见奶奶……”蕾娜丝轻轻的拉了拉我的衣服，“终于和妈妈在一起了，再把奶奶接回来，我们一家人就可以团聚了。”

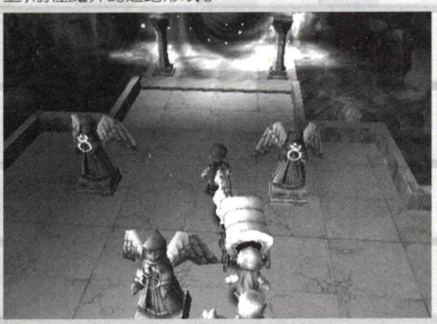
“没错，老爸。”雷克斯拍了拍胸脯，“有我这个传说的勇者在，不管什么坏家伙全部解决掉。去救奶奶吧！”

“维鲁……”比安卡轻轻的说了句，“我不发表什么意见，一切都听你的，我想说的只有一点：从今往后，我都要和你在一起，所以请一定要带着我，不管到什么地方……我爱你！”

看着一家三口，突然有很多话想说，可是一下子堵在喉头又吐不出来。但是，我知道，自己心中已经有了明确的打算……

次日，没有多说什么，悄悄的带着比安卡、雷克斯和蕾娜丝，叫上了飞龙开始最后的旅行……因为已经得知比安卡其实也是艾尔海本的人，因此，决定去那里拜访四大长老，从她们口中会得知前往魔界的通路只有一条，那就是艾尔海本上方的海之神殿，并且在献上象征三界之门的三枚指轮以后就会打开前往魔界的路，可是……那个打开海之神殿的钥匙，好像下落不明了……

不管如何，来到海之神殿，果然巨大的铁门锁着，而上面的钥匙孔也是非常巨大的。但说到巨大的钥匙，这里好像倒有一把。取出先前得到的最后之键一试，果然门打开了。在里面三个女神像之前将戒指献上，前往魔界的通路形成了……



40 ジャハンナ エビルマウンテン

简易流程：前往ジャハンナ作最后准备；进入最终迷宫エビルマウンテン；祭坛上遭遇ゲマ，进行boss 战；剧情之后，在有箭头的房间内取得圣なるみずさし和たいようのかんむり；在熔岩的房间内使用せいなるみずさし进入地下迷宫；最深处打开宝箱遭遇两匹ヘルバトラー；进入破裂的墙壁，和最终 bossミルドラース战斗（连续打两次）。第 8 章结束。

获得道具

ジャハンナ	
まもりのたね	村中的桶
エルフののみぐすり	宿屋的箱子
ちいさなメダル	村外的桶
ときのすな	村外的宝箱
ちいさなメダル	村中水车附近的桶
すごろくけん	酒场的桶
まもりのたね、すごろくけん	水车小屋的罐子
エルフののみぐすり	水车小屋的桶
ストロスのつえ	水车的宝箱
エビルマウンテン	
ツボック×2	2F 的罐子
ダークローブ	4F 的宝箱
オーガシールド	5F 的宝箱
ちいさなメダル	4F 的宝箱
もろばのつるぎ	5F 的宝箱
圣なるみずさし、たいようのかんむり	5F 的地上
ちいさなメダル、すごろくけん	4F 的宝箱
ミミック、メタルキングヘルム、3300G	4F 的宝箱
オリハルコンのキバ	3F 的宝箱

来到魔界，这里果然一片诡异，到处都是敌人。但是在这块地方上，居然发现了一个村庄，这真是罕事。而且，那个村庄之所以存在，就是因为母亲的力量……想到这里，更让我坚定了信念，打理行装以后，向最后的魔王山进军（如果此时的等级不够的话，建议先在这附近练级，进入最后的大迷宫前一定要保证装备充足！）。

魔王山里面道路不算复杂，可是敌人众多。冲到山顶见到了母亲，玛莎对于看到自己感到很欣慰，可是正准备祈祷的时候，巨大的火球突然将她击倒，同时盖玛冷笑着从天空中缓缓降下："哼哼哼，那可不行。你的使命是为了米鲁多拉斯大人打开魔界之门，可现在已经不需要你的力量了……而你们，维鲁以及传说中的勇者，所有的梦想，就让我盖玛在此地终结吧！"

BOSS 战 V.Sゲマ

HP4500 EXP12000 G900

特殊攻击：**メラゾーマ**、**マホカンタ**、**激しい炎**、**焼けつく息**

要点：和先前一样的战斗方法，加上此战之前全员都会自动恢复，没有什么难度。但要注意，本战主人公妻子强制出场，等级不够的话，最好先把她换了。

"哇……这，这是什么光！！"天空系列武具散发出的光芒将盖玛笼罩着，"难道说，我会被这光……"光芒中，盖玛的身躯慢慢的溶解，消散。

地上的母亲缓缓的站了起来，就当她要使用最后的力量封印米鲁多拉斯的时候，没想到此时的米鲁多拉斯的魔力已经远远超过了母亲的想象，封印之力被反射了回来，母亲再次被击倒。突然天空中一个声音响了起来："够了，玛莎，你已经做得很好了，接下来的就交给孩子们吧。"那个声音是……老爸！！我抬头望去，光芒中，帕帕斯的身影若隐若现，但可以看得出，脸上充满着那久违了的慈祥的笑容。

"起来吧，玛莎，和我在一起。"帕帕斯朝着玛莎伸出了双手。

"也好……维鲁，从今往后，你可要更加加油哦……"玛莎握住了帕帕斯的手，身体同时浮上了空中，"爸爸妈妈会永远注视着你，守护着你……"说完，两人同时消失在深紫色的空中。

没有更多的话语，第一次见到妈妈同时也是最后一次，可是现在不是感慨的时候，因为还有更重要的事要做！我头也不回的架着马车朝魔王殿冲去……

在熔岩前使用在"可移动地板房间"里得到的圣**なるみずさし**，出现了前往魔王祭坛的通路，里面地势很大，敌人非常强。在进入深处以后会看到一个宝箱，却没有其他道路了，雷克斯好奇之下打开了那个箱子，谁知道墙壁上的守护神石像破裂了……

在一番苦战以后击破了跳出来的**ヘルバトラー**（速战速决，HP 大概 500 左右，可是会使用全部最高级魔法，而其本身对所有魔法攻击有抗性），进入后面的墙壁，而魔王米鲁多拉斯早已经在里面等候多时了……

可移动地板的房间攻略法：

	4	3
	5	2
		1

1.1 号地板往左移动
2.2 号地板往下移动
3.3 号地板往下移动
4.4 号地板往右移动
5.5 号地板往上移动

BOSS 战 V.Sミルドラース第 1 形态

HP1700（每回合自动回复 20HP） EXP0 G0

特殊攻击：**メラゾーマ**、**辉く息**、**冻てつく**波动、**仲间を呼ぶ**（恶魔神官×2、**キラーマシン**×2）

要点：使用**フバーハ**巩固属性防御力很有必要，同时强化攻击力，在 boss 进行召唤的时候，如果是恶魔神官的话完全可以不用理会，但如果是**キラーマシン**则要首先击破，因为他会造成巨大伤害。注意恢复，没有太大的难度。

BOSS 战 V.Sミルドラース第 2 形态

HP4500 EXP0 G0

特殊攻击：**メラゾーマ**、**イオナズン**、**ルカナン**、灼热炎、冥想、冻**てつく**波动、痛恨**の**一击、2 回行动

要点：由于两场战斗是连续进行的，所以这里一开始就要对自己进行回复。多准备点精灵之药和世界树叶子吧。有了以前的战斗经验，相信这里能够克服困难。需要注意的是比安卡的**メラゾーマ**可以对 boss 造成近 200 点的伤害，是战斗的主力。所以，千万不要忘记用天空之剑打消 boss 的魔法反射。

"吾名，米鲁多拉斯……魔界之王，王中之王……你们却将我……"米鲁多拉斯巨大的身躯开始燃烧，在刺眼的闪光过后，化作了点点星火。与此同时，连接三界之门再次打开……没等我回过神来的时候，已经身在天空城之中了。

龙神对我们的表现大加赞赏，作为褒奖，他决定亲自送我们一程。

在艾尔海本，四大长老听说最后我们还是见到了玛莎，脸上也略显宽慰；当亨利知道我的儿子就是传说中的勇者的时候，不由惊讶道："野猪的孩子居然真的会上树了~"，当然，没有人把这句话放在心上，至少我认识的那个亨利就是这么一个口没遮拦但古道热肠的人；在桑塔洛斯，当年的修女姐姐已经成了修女阿姨，不过看到我回来的时候还是忍不住的欢呼雀跃，更让我高兴的是，桑塔洛斯终于重建了，那片我小时候熟悉的土地再次出现在自己的面前；鲁多曼则不断说自己眼光独特，芙洛拉对于我们所做的一切也感到高兴……拜访了过去走过的所有地方，但是不论走到哪，人们的脸上都是喜悦和幸福的笑容……

回到格兰巴尼亚的时候已是黄昏，整座城堡洋溢着喜庆的气氛，来到大殿的时候，桑丘见到我平安回来，激动的老泪纵横，同时，城内的舞会开始举行……

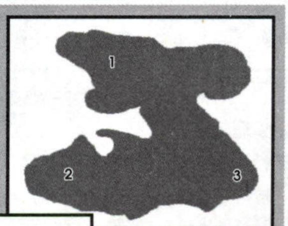
拉着比安卡的手，漫步于大厅之间，没什么比这个更好的了。过去的记忆，点点滴滴的在眼前流露，有喜悦亦有悲伤，可是睁开眼的时候，却看到比安卡美丽的笑容，以及孩子们纯真的表情。幸福，其实就离自己这么近……

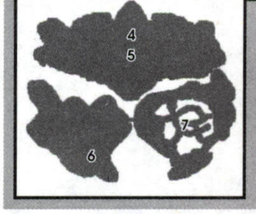
The End

少年时代
01：**ビスタ**港（比斯塔港）
02：**サンタローズ**（桑塔洛斯村）
03：**アルカパ**（阿尔卡帕村）
04：**レヌール**城（雷奴尔城）
05：**ラインハットの**关所（莱因哈特的关所）
06：**ラインハット**（莱因哈特城）
07：古代**の**遗迹（古代遗迹）
青年时代
08：海边**の**修道院（海边的修道院）
09：**オラクルベリー**（奥拉克鲁贝利）
10：森深**きほこら**（森林深处的祠堂）
11：神**の**塔（神之塔）
12：**ポートセルミ**（珀特塞尔米）
13：**カボチ**村（卡波奇村）
14：魔物**のすみか**（魔物巢穴）
15：**ルラフェン**（鲁拉菲恩）
16：**うわさのほこら**（传说的祠堂）
17：**サラボナへの**洞**くつ**（萨拉波纳的洞窟）
18：**サラボナ**（萨拉波纳）
19：死**の**火山（死之火山）
20：山奥**の**村（山中的村子）
21：泷**の**洞**くつ**（泷之洞）
22：**カジノ**船（娱乐船）
23：名产品博物馆
24：沙漠**のほこら**（沙漠的祠堂）
25：**テルパドール**（迪尔帕德鲁）
26：**メダル**王**の**城（金属王之城）
27：**ネッドの**宿屋（内德的宿屋）
28：**チゾットへの**山道（奇佐特山道）
29：**チゾット**（奇佐特山）
30：**グランバニアへの**洞**くつ**
31：**グランバニア**（格兰巴尼亚）
32：试炼**の**洞**くつ**（试炼的洞窟）
33：北**の**教会（北边的教会）
34：**デモンズタワー**（恶魔之塔）
35：**ジージョの**家（吉乔的家）
36：最果**てのほこら**（最终的祠堂）
37：封印**のほこら**（封印的祠堂）
38：海**の**神殿（海之神殿）
39：**エルヘブン**（艾尔海本）
40：天空**への**塔（天空塔）
41：**トロッコ**洞**くつ**（矿车洞窟）
42：迷**いの**森（迷路之森）
43：妖精**の**城（妖精之城）
44：**ボブルの**塔（伯布鲁塔）
45：大神殿
46：封印**の**洞**くつ**（封印的洞窟）

妖精の世界

1：冰の馆
2：ドワーフの洞くつ
3：妖精の村





4：エビルマウンテン
5：隐藏迷宫
6：暗黑世界のほこら
7：ジャハンナ

魔界

ASTRO BOY 鉄腕アトム 铁臂阿童木

这款 Sonic Team 发售推出的这款 PS2《铁臂阿童木》是和卡通版一样以 Metro City 为舞台的 3D 动作游戏，游戏中玩家所操纵的阿童木拥有七大神力，随着游戏不断进行，这些能力也将一一被解放使用，使阿童木的力量不断增强，从而对抗邪恶的力量。游戏以任务制来进行，剧情过后会有任务提示，告诉玩家任务地点以及相对应的任务，完成任务会获得阿童木之心，用来提升阿童木的 HP 和特殊能量槽！游戏的难度不是很大，关卡数量也不多，但是由于运用了新的物理引擎，所以操作起来还是很爽快的，对阿童木的 fans 来说，这样就足够了。另外游戏中也有超级多的收集要素，比起前阵子的 GBA 版来更让 fans 们兴奋，而且获得的条件也相对简单许多，唯一不满的是收集到的要素只能用于欣赏，不能像 GBA 版那样可以用来提升角色能力。（CLOUD 按：关于阿童木更多的情况，请参看拙作《CLOUD 之空想科学读本——阿童木是否能如时诞生？》，刊登于《游戏日》2004 年 2 月号。）

十字键	控制视角	R1 键	开启超视力
左摇杆	控制移动	L2 键	视角左移
右摇杆	腾空/空中按上下控制升降。	R2 键	视角右移
□键	攻击/对话/举起物体/冲刺	SELECT 键	进入第一人称视角
×键	跳跃/空中侧移回避	START 键	进入菜单
○键	手指激光	蓝色槽	体力值
△键	手腕光炮	红色槽	能量值
L1 键	锁定目标		

游戏相关要素介绍

1 阿童木的七大能力

铁臂阿童木拥有七种各具用途的能力，随着游戏的进行阿童木会渐渐学得它们。

足部喷射飞行器：装配在脚底下的喷射飞行装置，最大速度达到音速的 5 倍，在游戏中可以进行长距离的高速移动并且可以锁定敌人后进行攻击。

超视力：可以发现肉眼看不到的敌人和物品，另外笔者感觉最大的用处还是在 Metro City 中用来发现各个任务关卡的传送点。

手指激光：可以对多个敌人进行攻击，前期可以用来开启被封闭的门，后期拥有手腕光炮后就没有用了。

100 万马力：最强能力（其实也没那么强），获得能力后可以举起平时不能举起的大型物体，比如茶水博士家门右边的那个巨大的石头，下面可是有一张隐藏卡片的哦！

解析能力：这项能力可以让阿童木解读其他机器人所使用的特殊语言或是暗号，收集隐藏卡片的必要能力，建议学会这项能力后再开始收集之旅，不然可是没有办法进行收集的哦！

超听觉：剧情能力，没此能力不能引发剧情。

手腕光炮：这是阿童木最强的攻击方式，能够给予多个敌人巨大的伤害。

2 游戏中的辅助设施和道具

能源包：用来回复阿童木的 HP 和能量槽；

加速环：Metro City 中会有相当数量的加速环，这些都是用来到达相关地点的通道，通过金色的光环后阿童木会超高速飞行，但是必须不断控制阿童木通过蓝色的光环才能继续超高速飞行。

场景道具：游戏中很多场景中的道具都是可以使用的，例如路灯，电线杆等等，BOSS 战的时候也可以派上用处哦！

记录装置：游戏中完成任务后会自动提示存档记录，另外在茶水博士家里也有相关的机器人为阿童木服务，蓝色的机器人可以回复体力，咖啡色的机器人即可储存游戏。

3 游戏要点和心得

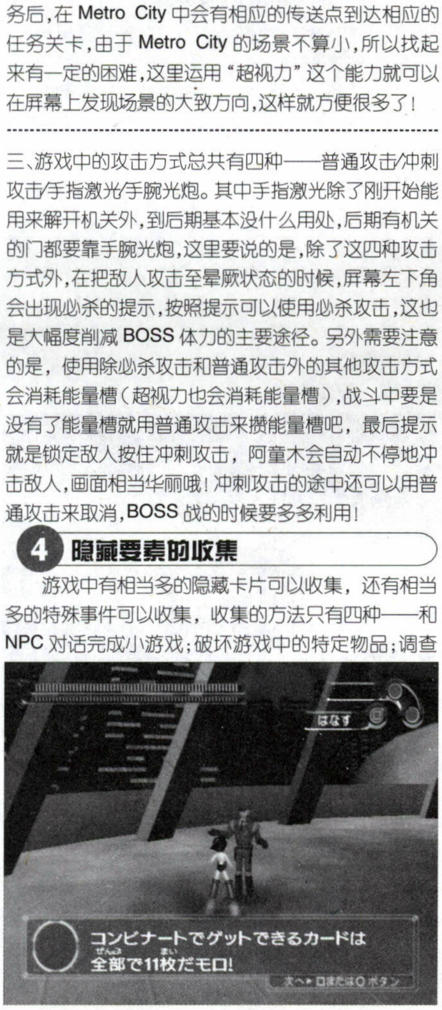
一、视角问题——3D 动作游戏必须注意的问题，游戏时大家最好多多转动视角来看清周围的情况，这里告诉大家一个好方法：上升到最高点然后按住十字键的↓，从而可以大面积观察地图。

二、游戏中的主场景是 Metro City，游戏中接到相关任务后，在 Metro City 中会有相应的传送点到达相应的任务关卡，由于 Metro City 的场景不算小，所以找起来有一定的困难，这里运用"超视力"这个能力就可以在屏幕上发现场景的大致方向，这样就方便很多了！

三、游戏中的攻击方式总共有四种——普通攻击/冲刺攻击/手指激光/手腕光炮。其中手指激光除了刚开始能用来解开机关外，到后期基本没什么用处，后期有机关的门都要靠手腕光炮，这里要说的是，除了这四种攻击方式外，在把敌人攻击至晕厥状态的时候，屏幕左下角会出现必杀的提示，按照提示可以使用必杀攻击，这也是大幅度削减 BOSS 体力的主要途径。另外需要注意的是，使用除必杀攻击和普通攻击外的其他攻击方式会消耗能量槽（超视力也会消耗能量槽），战斗中要是没有了能量槽就用普通攻击来攒能量槽吧，最后提示就是锁定敌人按住冲刺攻击，阿童木会自动不停地冲击敌人，画面相当华丽哦！冲刺攻击的途中还可以用普通攻击来取消，BOSS 战的时候要多多利用！

4 隐藏要素的收集

游戏中有相当多的隐藏卡片可以收集，还有相当多的特殊事件可以收集，收集的方法只有四种——和 NPC 对话完成小游戏；破坏游戏中的特定物品；调查



相关道具；完成任务后自动取得。

游戏中共有 64 张角色卡片和 85 张场面卡片供玩家收集，只要在茶水博士家中和阿童木的妹妹对话即可进入收藏品的欣赏模式。

在流程攻略篇中我会为大家介绍一部分的收集，也就是在主线剧情中可以发现的卡片，其他的就只需要在场景中调查就可以了，FANS 们加油吧！

注：大家注意进入每个场景后都不要放过任何一个 NPC，说不定他们身上就有隐藏的卡片呐！在各个场景中都会有一些警察，与他们对话他们就会告诉你在该场景中一共有多少隐藏卡片可以收集。在攻略和后面的收集中，隐藏卡片和事件都以卡片（号码）来代替！

流程攻略篇

第一章

剧情后来到"お茶の水邸"，在博士的家可以看见阿童木的妹妹乌兰，对话后得知茶水博士遇到了麻烦，需要阿童木去救助，以后回到这里与乌兰对话可以进入收藏品模式。另外房间外面许多设施都可以拿到卡片，需要后期获得解析能力后才能正式获得。和房间外的三眼童子对话就可以拿到卡片（19）。

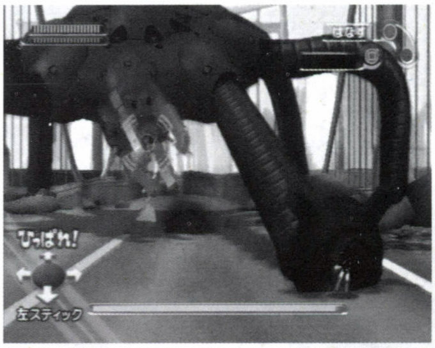
第二章

在茶水博士家外面一直上升可以来到主场景 Metro City 的上空，找到海湾地区（ベイエリア）的传送圈之后进入即可进行 BOSS 战，击败后可以获得阿童木之心，作用是增加体力和能量槽的上限，以后在每个任务中都可以有一次获取阿童木之心的机会，多数是击败 BOSS 后获得，也有的是击破箱子后得到。

BOSS 战

在攻击 BOSS 正体前必须先破坏 BOSS 的触手，攻击要点还是用冲刺攻击，如果能量不够了就冲刺后近身用普通的三连技，注意在用冲刺或者普通攻击后触手会出现晕厥状态，这个时候画面的左下角会出现必杀技的提示（注：必杀技有很多种，不过大部分都有详细的提示），近身之后按□键然后控制摇杆向外拉，几次必杀攻击后触手就会被破坏，破坏所有的触手就可以和 BOSS 的正体战斗了，战斗依然很轻松，多利

用上面提供的技巧就可以轻松击败 BOSS 了。



第三章

回到茶水博士家和博士谈话可以休息，之后会有剧情，剧情之后飞往中央广场**セントラルシティ**（位置在科学省前面的左边），注意调查场景，这里有三个出口模样的通道，来到宝石店发现现在还不能进入，来到中央部分依次跟三个通道入口处的小孩对话之后再次来到宝石店，这时候电光就会出现。习得能力——超视力（这个能力很重要，不仅可以探测敌人和隐藏卡片，更是寻找传送点的利器）。

BOSS 战

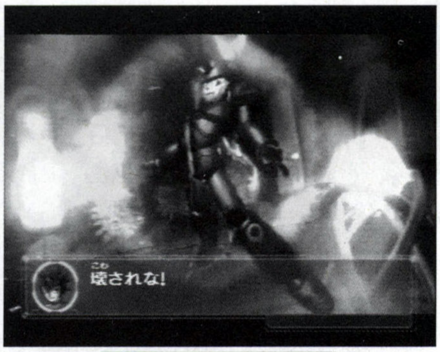
这次的 BOSS 战需要利用刚刚获得的能力，按 R1 键开启超视力的能力，通过能力可以探测倒电光的位置，近身后出现必杀的提示，按照提示消耗电光的能力即可，重复动作，击败电光。另外需要注意的是对电光的战斗需要在限定的 3 分钟之内完成，胜利后获得阿童木之心！

第四章

剧情过后回到茶水博士的家对话后发生剧情，来到城市上空利用超视力寻找敌人的位置（注：敌人只会显示大致的方向），击倒敌人之后会出现新的传送圈，进入后场景内也有很多敌人，通通消灭掉吧！（注：场景内有很多蓝色箱子，里面都是回复道具，建议现在不要拿取，留给之后对 BOSS 战时再使用）击败所有敌人之后前方建筑物的门会打开，进入后调查房间右边的 3D 解析图，发生剧情，习得能力——手指激光。之后出现大量的机器蜜蜂，注意需要先破坏释放它们的容器，再使用手指激光击毁蜜蜂，之后出门就会进行 BOSS 战。

BOSS 战

这是比较难打的一个 BOSS，攻击套路有很多，最需要注意的就是 BOSS 的激光发射，注意多使用回避来躲开攻击，之后利用前面介绍的攻击方法或者是利用场景的灯柱进行攻击，一段时间后 BOSS 会晕厥，再利用必杀给其伤害，如果 HP 不够了就可以利用刚刚没有使用的回复道具来进行回复，耐心点就可以击败他，之后获得阿童木之心！

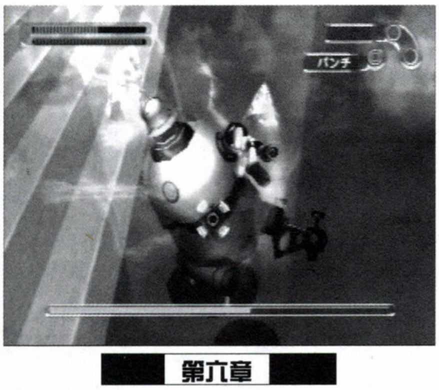


第五章

回到茶水博士区域发现楼顶又多了一个 NPC，对话完毕开始做小游戏，如果能过关就可获得卡片（01）（注：游戏过关的方法会在下面注释）。分别与博士和乌兰对话发生剧情，之后来到科学省的内部和博士对话，再去往海湾地区，注意出发前在科学省和外面的机器人对话可以获得卡片（02）。在海湾场景击倒 20 个机器螃蟹即可，利用击败敌人之后对方变成的铁球来攻击敌人可以一击击倒，习得能力——解析能力，之后前往科学省会发现又出现了很多敌人，其中还包括一个大型的 BOSS。

BOSS 战

完成条件是在 BOSS 到达科学省大门前击败它。其实这个任务很简单，和前面一样，利用被击倒的敌人变成的铁球来攻击 BOSS，BOSS 被攻击后也会变成铁球，然后按键举起 BOSS 向相反的方向扔出去就行了，千万不要试图把 BOSS 扔倒桥下哦，另外还需要注意 BOSS 大范围的冻结攻击。



第六章

返回科学省实验室后，茶水博士会讲述有关天马博士的事情。剧情后来到城市上空，利用超视力会发现敌人，就是之前在第四章遇到的 BOSS，而且一次会出现好几个哦。攻击一段时间后出现剧情，随后可以习得能力——手腕光炮，按下△键蓄气就可以放出。（注：在获得手腕光炮之前是不能击败它们的），用新获得的强力攻击能力就可以轻松击败它们，击倒全部的敌人之后就会出现 BOSS。

BOSS 战

强化版出现，攻击力加强了，也出现了更霸道的攻击方法，按照前面的方法依然可以轻松击败它，需要注意的是它的复数光弹攻击，虽然攻击力高而且不容易回避，但是 BOSS 发这招的时候也是破绽最大的时候，看到它预备发这招就赶紧过去狂 K 吧！不用多久便能击败它了！

第七章

回到茶水博士家会出现剧情，另外利用解析能力在茶水博士公寓外面可以拿到很多卡片，正对门的左边的自动售货机可以得到卡片（53），黄色的门牌可以获得卡片（08），与小狗对话可以获得卡片（15）。和三眼童子旁边的女孩对话，玩小游戏之后可以拿到卡片（21），之后可以去往传送圈**コンビナート**。进入后先要全灭场景内的敌人，消灭所有敌人之后就会出现 BOSS，战胜 BOSS 之后可以获得最后一个能力——100 万匹马力，然后在茶水博士门口右边搬起石头可以拿到卡片（05）。

BOSS 战

注意手腕光炮对 BOSS 是没有作用的，多多利用前面介绍的冲刺后近身攻击来积攒能量，其他的还是按住□键让阿童木不停地冲刺攻击吧，晕厥后利用必

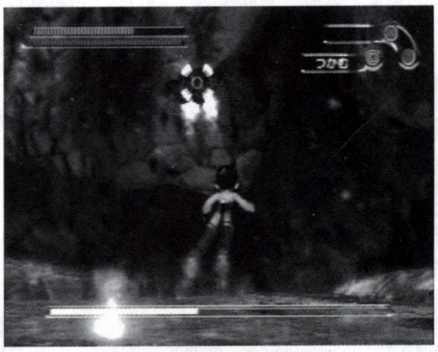
杀即可对 BOSS 造成大伤害。体力如果不够可以利用场地内蓝色箱子中的回复道具来进行回复！

第八章

回到茶水博士的房间，在右边和一男子对话，通过小游戏后可以获得卡片（04）。之后返回城市上空利用超视力可以找出新的传送圈——**ブロッケン**火山，进入后可以不必理会通道内的敌人，直接来到充满岩浆的房间，需要注意岩浆是会喷射的，接着会依次出现这样的房间。前面三个房间都有隐藏的门需要打开，用手腕光炮打开后有很多铁箱，里面有大量的回复道具和隐藏卡片，第一个房间可以拿到卡片（54）、（55）、（56）、（57），第二个房间可以拿到卡片（58）、（59）、（67）、（70），第三个房间可以拿到卡片（71）、（72）、（73）、（74），另外在第三个房间内还可以取得一个阿童木之心，不要漏掉了哦。来到下一个岩浆洞，在底层发现一个被红色岩石堵住的门，用手腕光炮击毁岩石打开门，获得卡片（75）、（76）、（77）、（78）。下一个房间内可以找到另一个阿童木之心和隐藏卡片，分别是卡片（79）、（80）、（81）和（83），来到最后的地点即可进行 BOSS 战（注：隐藏房间比较难发现，可以参考前面介绍的方法寻找隐藏房间）。

BOSS 战

和之前的方法一样，多利用冲刺攻击来攻击 BOSS，冲刺后利用普通攻击取消后面的攻击来积攒能量，很快便能解决 BOSS，击败 BOSS 后获得阿童木之心，向上飞行即可离开**ブロッケン**火山



第九章

在城市上空可以找到新的传送点，进入后发现，这里和前面的关卡一样也要通过很多的房间，这里的房间进入后可以看到房间的标号，一共有 7 个房间，房间内的箱子必须要全部击破，因为箱子后面一般都有隐藏房间的入口！另外房间内的敌人也必须全部击破之后才会开启房间内的门，推荐优先消灭炮台。03 号房间右边是到 04 号房间的门，左边的门在消灭房间内敌人后会解除封印，进入后得到卡片（37）、（40），03 号到 04 号之间的路上要小心会移动的激光。可以从 04 号房间对面的箱子后进入隐藏房间，在这里可以获得卡片（28）、（29）、（30），消灭房间所有敌人之后，右边门的封印解除。进入后来到 05 号房间，从右边的箱子后面前往 07 号房间，击倒 07 房间内的所有敌人之后再回到 05 号房间，接下来可以去往 06 号房间了。之后的路上需要不停地前进，中途不用攻击敌人，来到最后的地点，发生剧情，接下来打破下面的两个箱子，其中一个箱子中有阿童木之心！向上飞行就能离开。

第十章

到科学省找 BOSS 对话就可以来到宇宙中进行 BOSS 战，最好在记录之后先去以前的各个场景收集漏掉的卡片，因为来到宇宙之后就不能再返回地面了。进行最终 BOSS 战。

BOSS 战

第一形态相当简单，不停地冲刺攻击加上注意积攒能量即可轻松击破。第二形态就不能再用普通攻击了，因为普通攻击会被 BOSS 防御，这里手腕光炮终于能派上用处了，注意能量的回复，不停使用光炮和冲刺攻击即可击倒它，其间必须注意回避 BOSS 的光线攻击和电光球攻击。胜利后依然可以获得阿童木之心

最终章

这一幕要做的就是阻止要塞降落到地球，不断地靠近要塞然后对要塞进行光炮攻击，在 8 分钟之内击破要塞即可通关！

卡片收集

在去往宇宙之前再去以前的各个场景还能收集到相当多的隐藏卡片！

お茶の水邸

茶水博士家及附近地区。这里一共可以拿到 8 枚卡片，拿取方法在前边已经有了详细的介绍。

コンビナート

这个地区总共有 11 张卡片。正对着的大楼后方可以拿到一个阿童木之心；大楼后面有告知卡片数量的警员；大楼右边的自动售货机处可以取得卡片（63）；楼前的自动售货机可以取得卡片（64）；与进入的机器人对话能取得卡片（03）；与门前的人对话先选第一项，然后选第三项可以拿到卡片（10）；10 号卡片按照要求需要交给乌兰；从地图左边的自动售货机能拿到卡片（72）；和地图左边油罐下的人对话，选第一项能拿到卡片（08）；其他的卡片都在场景中的物品里。

ベイエリア

现在可以去往桥的下方和其他以前不能去的地方。和桥左边的人对话得到卡片（05）；举起桥下左边巨大的石头之后可以得到卡片（27）；从其他的巨石下面可以得到卡片（34）、（26）；自动售货机下面有卡片（61）；调查黄色的路牌，选择第一项可以得到卡片（33）；和仓库旁边的人对话可以得到卡片（04）；仓库间的自动售货机下面有卡片（49）；和仓库旁边的小女孩对话，选第一项可以得到卡片（11）；和仓库对面铁箱上的机器人对话后，分别选第一项和第三项后获得卡片（32）；从三个连在一起的自动售货机的中间一个处可以获得卡片。

中央广场セントラルシティ

一共可以拿到 11 张卡片。和穿粉红色的妇女对话后选第一项可以得到卡片（07），需要回答出来 30 道关于阿童木的历史题；调查黄色信息牌后选第一项得到卡片（13）；和穿西服的黑人男子对话，选阿童木的能力“100 万马力”可以得到卡片（07）；和穿红色上衣的女孩对话可以得到卡片（02）；与旁边叼着皮包的小狗对话并打对它的名字（**ヤトヤン**），然后找之前的红衣女孩拿卡片（14）；从右边的自动售货机处可以拿到卡片（66）；调查通往宝石店的信息后可以获得卡片（11）；宝石店门口的上方还有一个阿童木之心；在广场中央与坐在凳子上的人对话，三目童子随后出现，完成小游戏之后获得卡片（09）。

其他关卡的卡片收集多半是在场景中，如上面几个关卡一样——与 NPC 对话以及利用解析能力调查所有的道具和物品，因为并不是特别难找，所以其他关卡就不再赘述了，需要提醒大家的是：在流程关卡中如果有隐藏房间的关卡，例如火山地区，之后再次进入是不能拿到任何卡片的！

文:星辰、苍镇月

炼金术是通过理解物质的内部构造将其分解和再构造的科学，如果使用正确的话，可以将普通的铅变为黄金。但是，炼金术必须遵循一条原则：用相同质量的物体创造相同质量的物体，这就是炼金术的“等价交换原则”。

“人如果没有牺牲的话就什么都得不到，为了得到什么东西，就必须付出同等的代价，这就是炼金术的“等价交换原则”。那时我们坚信这就是世界的真实……”

鋼の錬金術師
迷走の轮舞曲

（简称:艾德）
在12岁时就取得国家炼金术师资格的史上最年轻的天才炼金术师。与弟弟一起为了探索“贤者之石”而在各地旅行着。

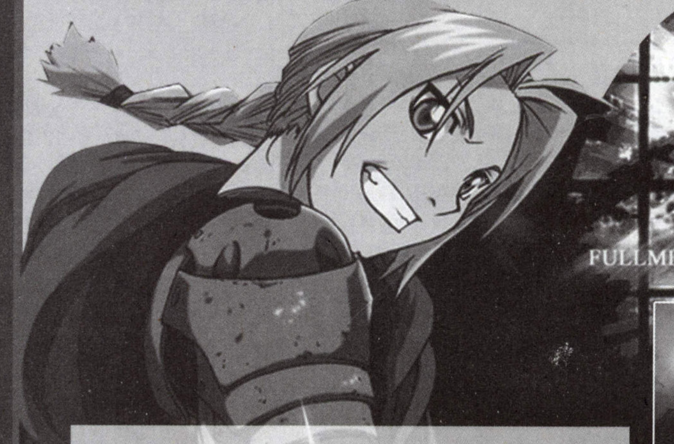
（简称:阿鲁）
4年前，因为进行“人体炼成”而失去了身体，在哥哥エド的帮助下，把灵魂寄宿到铠甲上而活了下来。

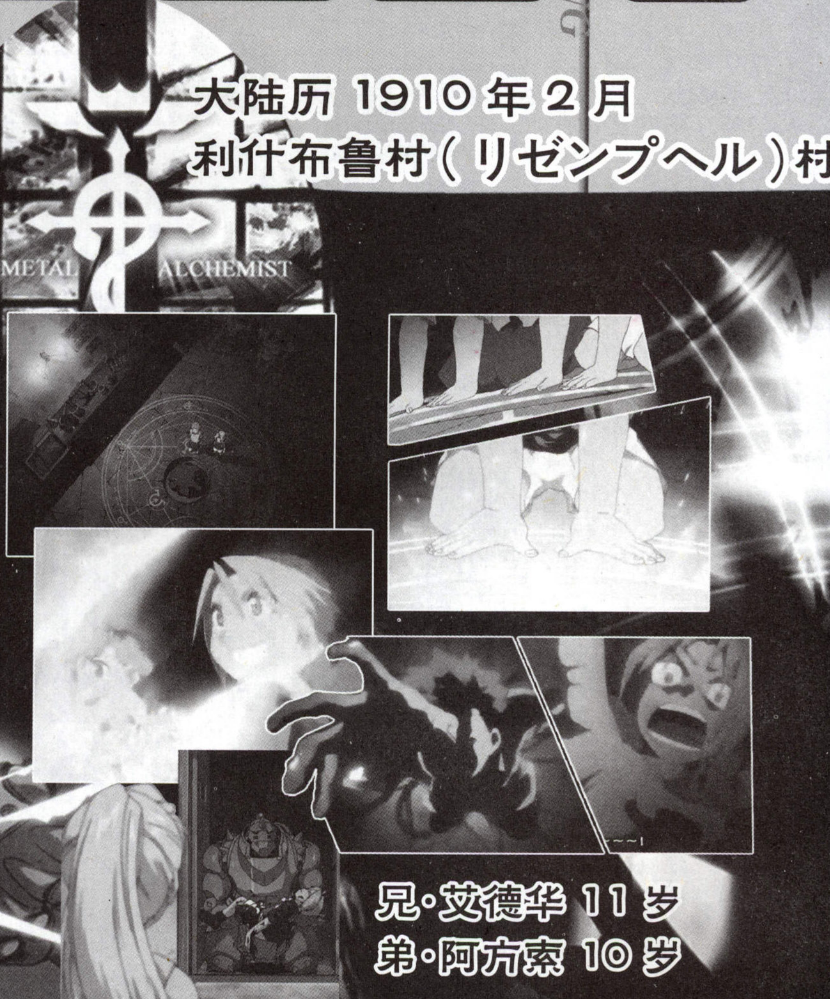
擅长“治疗炼成”的炼金术士，未见过外面世界的大小姐。

雷霆的炼金术师，使用居合剑术的达人。29岁，军中阶级为中佐。

可以自由操纵火焰的“焰之炼金术师”。平易近人的外表下，其实是拥有军队最高权力且野心极大的人。

发型和胡子都极具个性的力量型炼金术师。以力量而闻名炼金术的使用者，粗旷的外表下，其实是一个极其重感情的人。





为了使母亲复活，兄弟两人挑战炼金术的最大禁忌——“人体炼成”，在这次事故中，哥哥失去了左腿，弟弟失去了整个身体，最后哥哥以自己的右臂为代价将弟弟的灵魂寄附在巨大的铠甲之上……

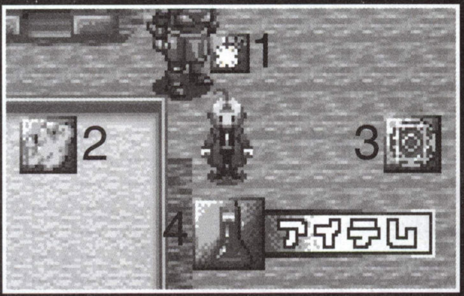
但是兄弟两人并没有死心，仍然努力追寻着“人体炼成”的方法。哥哥在12岁的时候通过了“国家炼金术师”的资格考试，成为史上最年轻的国家炼金术师。由于哥哥的左腿和右臂安装着钢的义肢“机械铠”，因此被称为“钢之炼金术师”。

只有一样东西能够无视“等价交换原则”，那就是传说中的“贤者之后”。在成为国家炼金术师之后，兄弟两人无时不在为了寻找“贤者之后”而奔波……这时，他们还不知道，在“贤者之后”的背后隐藏的，是生命的残酷……

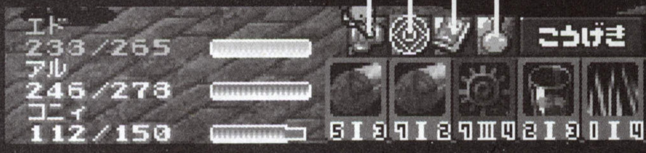
系统介绍

基本操作	
十字键	控制移动方向
A 键	对话、调查、确认
B 键	取消、跑步
L 键	在地图上调出菜单，在手账中向前翻页，在战斗中按住不放为逃跑
R 键	和阿鲁对话获得提示，在特定地点为爬墙（爬上墙之后只有艾德一人行动），在手账中向后翻页
SELECT 键	调出菜单
START	储存进度，在手账中更改排序

1セーブ：存档，可以看到手头的研究资金
2ステータス：查看角色的状态，编成队伍
3练成：炼成原材料
4アイテム：使用道具



こうげき：普通攻击，和不同人物可以进行组合攻击。
れんせい：使用炼金术或特技进行攻击。
てちょう：炼成手帐，可查看已练成的攻击方式。
アイテム：使用拥有的道具。



游戏的战斗采用半即时制，画面下方黄色槽为角色行动槽，涨满之后就可以行动；如果角色使用了炼金术，则黄色槽会变为绿色，这时绿色槽代表发动炼金术的时间，同样绿色槽涨满之后就会发动炼金术。另外如果多人同时用普通攻击时，有一定几率会发动连携攻击，此时会有其他同伴参与攻击，威力提高。另外，在游戏里的角色没有等级和其他参数设定，HP 值则和所参加的战斗次数成正比，也就是说想要提高 HP 的话就要多参加战斗。

另外在游戏中钱的作用不大，因为我们不需要购买任何补血的道具和装备，因为我们是炼金术师想得到什么，使用炼金术就可以了。每章结束后在仙德拉鲁司令部 2 楼就能领到一定量的研究资金，游戏进行中在城镇会有很多人需要艾德的帮助，帮了他们以后会得到资金，其中医院楼顶有人无限量收购炼金材料。

最后，游戏的难度不高，只要能熟练掌握炼成法则，就能很容易的获得胜利。当玩家在某些地方卡住的时候，可以按 R 键询问阿鲁，阿鲁会告诉你下一步应该怎么做（非常体贴的设定）。

炼成法则

在钢之炼金术师的世界中，所有的炼成都必须遵循等价交换原则。那么什么是等价交换原则呢？简单来说，就是 1+1=2，而不可能等于 3 或者其他。在游戏中，所有的炼成原料都以卡片来表示，那么就先来读懂卡片的信息吧！

卡片下方的 3 个数字，
左边的数字代表“质量”
右边的数字代表“数量”
中间的罗马数字代表“等级”

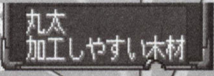
事实上，在游戏中“质量”和“数量”并没有具体的含义，只用把他看作材料的固有属性就可以了，但是，有一点必须牢记“无论是材料的‘质量’还是‘数量’，他们的数字都不能小于 1，大于 7”，也就是说，卡片两边的数字只能是 1~7 这 7 个数字中的一个，超过这个数字的材料是不允许被炼成的。这个规则也是限定炼成原则的最终法则。

材料的等级，也就是中间的罗马数字，最高为“V”，也就是 5 级，而所有给予玩家的初始材料的等级均为 1 级。也就是说，要想提升材料的等级，就必须依靠炼成！炼成后材料的等级取决于炼成时所用的材料的数量，如果以两种材料炼成，那么炼成后的材料等级就为 2 级，如果以 5 种材料进行炼成，那么炼成的等级就为 5 级。另外由于炼成后的材料只要没有达到极限就可以再次炼成，因此我们可以用之前炼成的 3 级材料和另外合适的材料再次进行炼成，但是要注意的是材料等级最高只有 5 级，达到 5 级之后就不能再炼成了。

卡片外框的颜色代表了卡片的属性，在游戏中所有的物质都被分为 4 种属性：

金属——灰色 石——黄色 自然——绿色 暗黑——紫色

每种属性都有不同的物质存在，比如金属里存在铁、钢、铅等，自然系里有水、草等等，具体的物质不同，最后炼成的结果也不相同。



材料的具体性质，上一行为该物质的具体名称，下一行为简单描述。

炼成法则

炼成物质的“质量”=初始原料的“质量”+用于炼成原料的“质量”
炼成物质的“数量”=初始原料的“数量”+用于炼成原料的“数量”
炼成物质的“属性”=初始原料的“属性”
炼成物质的“等级”=初始原料的“等级”+用于炼成原料的“等级”

1.任何物质的质量和数量都不能超过“7”小于“1”。
2.任何物质的等级都不能超过 5 级
3.一般情况下炼成物质的“质量”“数量”遵循相加原则。
4.当暗黑属性物质充当非初始炼成物时，在物质的数值计算中充当负数。

举例说明

原料 1“金属系 3 I 4”、原料 2“自然系 2 I 2”、原料 3“暗黑系 2 I 4”
以原料 1 作为初始原料可以进行如下炼成：
原料 1+ 原料 2= 金属系 5 II 6（质量相加为 3+2=5，数量相加为 4+2=6，两者都小于 7，所以可以炼成；炼成属性由初始原料属性决定，所以为金属系；炼成等级由两者相加，所以为 II 级）
原料 1+ 原料 3 无法炼成（因为当暗黑系充当非初始原料时，其数值应该计算为负数。质量相加为 3+(−2)=1，数量相加为 4+(−4)=0，数量结果小于 1，违背原则，因此无法炼成）
原料 1+ 原料 2+ 原料 3= 金属系 3 III 2（质量相加为 3+2+(−2)=3，数量相加为 4+2+(−4)=2，两者均小于 7，所以可以炼成；炼成等级为三者相加，所以为 III 级）

以原料 3 作为初始原料可以进行如下炼成
原料 3+ 原料 2= 暗黑系 4Ⅱ6(当暗黑系作为初始原料时，其质量和数量为正数。质量相加 2+2=4，数量相加 4+2=6，两者小于 7，所以可以炼成)
原料 3+ 原料 1 无法炼成(因为两者数量相加 4+4=8，大于 7，违背规则，所以无法炼成)

炼成手账可以在地图画面时的艾德的状态栏察看，也可以在战斗中轮到艾德行动时察看。炼成手账按照“金属、石、自然、暗黑”四大类进行排列，玩家可以选择按照“ID”进行排序，也可以选择按照威力(いりょく)进行排序(按 START 键切换)，按威力排序时，每个属性的第 1 位为伤害最高的攻击方式。由于游戏中的攻击方式高达数百种，在战斗中如果无法确定某种攻击的伤害时，可以立刻察看炼成手账来加以判断。

进阶说明

材料的等级事实上还和“可以炼成的物品的种类”有关。如果材料等级为 1，那么只能将它炼成为 1 种物质，如果材料等级为 5，则可以将它炼成 5 种物质(从 5 种候选物质中选择 1 个)。最终炼成的物质除了自然系的“草”可以炼成道具“回复药”之外(草的等级越高，炼成回复药的等级就越高)，其他的最终炼成物都是用于战斗中，每种物质就对应一种攻击方法，每当出现一种新的攻击方法之后，该物质便会自动记载入艾德的“炼金手账”之中。一般来说，同类炼成物的等级越高，其最终攻击力也就越高，但是不同的物质之间，攻击力还存在不少差异(比如金属中的“金”，炼成的武器攻击伤害就很低，连普通攻击的伤害都不如)。

▲只能炼成 1 种物质

▲5 级材料可以炼成 5 种物质(任选)

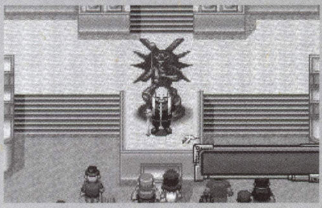
炼成不光能在战斗中进行，在地图上也能随时进行炼成。在地图上选择进入炼成画面后，会看到如图的选项：从上到下分别代表炼成、使用、丢弃、取消。由于炼成素材是无限制出现的，对于那些不合适的材料可以选择丢弃，等待新的材料出现，因此在对 BOSS 战之前，玩家可以在地图上预先将材料炼成至最高等级。另外，在某些情节中限定需要某种类的材料时，也可以用此方法来炼成。

如何炼成高等级的材料？其实非常简单，你只需要准备“质量”和“数量”都很小的材料进行炼成即可，但是这些材料的出现几率并不高，这时你可以使用暗黑材料来降低炼成物的数值。另外，数值为“117”或者“711”的材料是没办法进行炼成的，对于这种材料要不丢弃，要不立刻使用，免得占据宝贵的原材料空间。

简易流程攻略

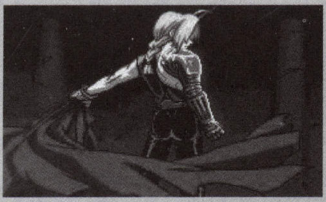
第一章

1914 年东方边境の街リオヘル，兄弟二人经过长途跋涉早已疲累，在酒吧边休息遇到了雷特教会的信徒罗塞，谈话间艾德碰坏了老板的收音机而后阿鲁修好了它，于是其他人便很吃惊，便问他们怎么也会使用奇迹之术，二人辩解那不是奇迹之术而是炼金术。于是罗塞邀请二人去见主教，临走前老板告诉二人罗塞的事情，继续和老板对话了解主教的奇迹之术，然后到雷



特教会的门口看雷特用奇迹之术复活小鸟。看完之后，二人越来越觉得奇迹之术就是炼金术，于是决定调查这件事。

集会结束，进入教会质问雷特为什么不用炼成阵便可以使出炼金术，争辩中艾德发现并指出雷特的戒指是贤者之石做成的，雷特见事情败漏决定除掉二人，于是召唤出合成兽，没想到艾德的右臂是机械铠，艾德告诉罗塞这就是人体炼成的结果，即使有贤者之石，他的



男友也是不可能复活的，因为灵魂是不可能被其他东西代替的。说罢开始和合成兽作战，这是第一战，会有详细的炼金术攻击教学。

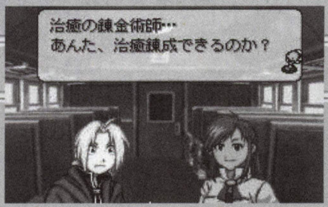
战斗结束后上到 2 楼炼成门(同样是详细的地图炼成教学)打败阻挡的人，向下走找到雷特，他说出了他的野心，然后就与二人对战，打败后雷特的假贤者之石破碎，问他关于贤者之石的相关事情，但似乎雷特什么都不知道，于是离开东方边境の街。

第二章

在列车上兄弟二人说到关于贤者之石的内容，不料中途列车被赤之团劫持了。一路冲到车尾，在那里炼成金属系“4-4”的材料之后就做成梯子爬上车顶，在车顶上会遇到赤之团首领巴鲁特，打败他解救出人质柯妮休。

第三章

几人在闲聊中了解到柯妮休是治愈之炼金术师，她想成为国家炼金术师并找到自己的哥哥。谈话



间突然闯出一只合成兽，击败它之后，3 人认为是附近的村庄出了事情，所以决定去调查一下。

在村中发生合成兽袭击人的事件，只要将地图上的所有合成兽除掉就可以(有两只合成兽在墙上，需要在墙角按 R 键，让阿鲁将艾德托到墙上，注意此时只有艾德一人行动)。消灭所有合成兽后，回到车上，谈到考试的事情柯妮休想看看艾德的怀表，期间有个奇怪的老头来说了几句话，不久就到了国家炼金术师的集中地，也是军部的本部——仙德拉鲁。

见到修兹中佐后到北区提出参加考试的申请，由于柯妮休的论文丢失，大总统决定用比试来考核，对手是肌肉男阿姆斯特朗中佐。前往中庭观看比赛，但是柯妮休果然没有办法战胜阿姆斯特朗。

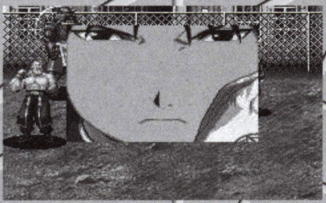
在宿屋中柯妮休重拾信心，这时修兹来告诉艾德，大总统要见他。见到大总统后，他要求艾德去调查一下最近合成兽常常侵入城镇的原因。随后艾德前往中央地区找修兹，但是修兹并不在，从他妻子口中得知现在修兹在南边的第一分馆办事。来到第一分馆，找到修兹后请他派阿姆斯特朗协助调查，得到许可后回到北边司令部，将消息告诉阿姆斯特朗，之后和他发生战斗，胜利的话便可让他加入。最后前往南边坐火车出发。

第四章

在火车上众人又遇到了赤之团的首领巴鲁特，只需要再次击败他夺回列车即可。

第五章

终于到了东部城市，在北区的司令部1楼最左边的房间找到炎之炼金术士——穆斯唐。艾德想让他帮忙调查，穆斯唐只是搪塞了一下就前往东边广场视察去了。前往东边广场找到视察中的穆斯唐，再次邀请他加入。穆斯唐承诺只要把他打倒，他就会协助众人，但是在费了

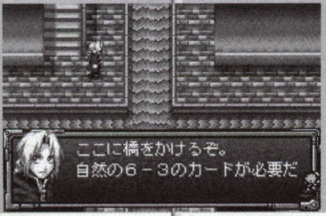


九牛二虎之力将他打倒之后，他却以管理东部地区为由推托，不过作为补偿，他给众人介绍了雷霆之炼金术士阿斯通·马丁斯。

不过穆斯唐接下来的行动令众人大为意外。他点燃了自行车并嫁祸给艾德兄弟，然后把艾德等人关进了军事刑务所。在牢房里对着铁门使用“4-6的金属”制成钥匙，脱出后在第4间房子再作出钥匙，开门后就可以见到阿斯通，在战胜他之后，阿斯通成为同伴。

第六章

一番讨论之后，众人离开司令所，却在门口遇到了合成兽的袭击，轻松战胜之后，众人决定前往**レドソド**调查。从火车站到达目的地后，先在街上打听一下消息，在银行前面看到两人在讨论银行被盗事件，进入银行与金库门口的工作人员谈话，了解被盗的详细过程。然后从金库的大洞中进入地下水道。由于中间有河道挡路，在一个高台按R让



艾德先到对岸，然后用“自然系6-3”炼成桥，过桥之后在下面会找到犯人，打败他之后事件结束。

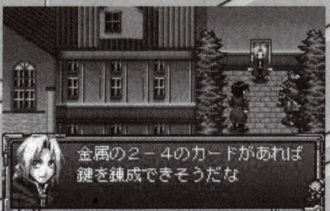
第七章

银行事件之后又出现了假冒2人组事件，众人前往**ソリソ**调查。在

村中艾德和阿鲁被误认成假的2人组，解释原因澄清了事实。去村长那里了解情况，然后从村长房子的左边小路进入后山，在这里发现某人的踪影决定跟上去看个究竟。向右追踪但是由于道路问题无法继续前进，于是回到刚才发现足迹的地方向上探索，在断崖处炼成“5-4的岩石”即可通过。通过后找到假冒的2人组，打败他们之后，制造这2人的真身出现了。一番恶战将他打败之后，终于可以带着假冒的二人团去向村长说明清楚了。

第八章

众人认为假冒2人组事件的真凶肯定是一个十分厉害的炼金术师，于是来到地图中间的房子调查，但是刚进门就遇到了合成兽的袭击。对话之后离开，在右边的路调查旁门，用“2-4的金属”炼成钥匙可



打开门，进入后找到了人体炼成和贤者之石的线索。但是，房子的主人达姆拉却在放出合成兽阻挡众人后逃跑了。打败合成兽之后任务完成。

第九章

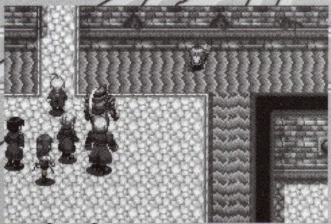
根据情报达姆拉逃到了**クルス**遗迹，众人商定先去艾德的故乡利什布鲁去看看。来到儿时的玩伴温莉的家，温莉见到兄弟二人十分高兴，并且帮艾德维护机械铠（可花钱改造身体）。维护完毕后一行人决定前往**クルス**遗迹。

来到遗迹，因为有河水挡路只好绕右边路走，在河对面众人遇到人造人格拉特尼，与其战斗，打败他后继续深入遗迹调查。在深处看见了达姆拉，但是又让他跑掉了。众人继续追赶，没想到他却被人杀死了。接着之前抢劫银行的犯人和神秘女

子拉丝特出现，战胜他们之后，众人却被一蒙面男子打倒了。

第十章

众人来到西边地区的下水道调查情况，刚说了两句，合成兽就出现了。阿斯通径直冲上去独自干掉了合成兽。继续调查，众人在铁门处停了下来，这次无法使用炼金术，因此只能寻找开门的机关。使用左上的开关打开门后进入下一个房间。用左右两边的开关打开门之后，众人来到中央的平台，打败合成兽之后，阿斯通为保护艾德却掉进了水里……不过现在众人无法救助阿斯



通，只能继续前进。再次见到银行劫匪和拉丝特并将他们打败。然后遇到了自称替神裁决所有国家炼金术师的斯卡，打败他之后继续前进，终于发现了落水的阿斯通。

第十一章

修兹告诉刚从地下水道出来的众人，东部司令部被大量合成兽袭击了，请求救援。于是众人回到东部司令部，清除合成兽。由于正面的敌人根本消灭不完，所以从右边绕到

司令部后门进入，解决掉冲进办公室的合成兽之后，抢回了重要的资料。穆斯唐认为这应该是调律炼金术师——罗伊斯策划的，并且怀疑罗伊斯可能就是柯妮休在寻找的哥哥。之后前往训练场消灭剩余的合成兽即可。

消灭所有合成兽之后，穆斯唐决定让每个人暂时自由行动。回到宿屋观看剧情。

第十二章

穆斯唐说斯卡就在**オルヘソティノス**古城附近，于是前往古城。在打开开关前进之后，会再次遇到拉丝特，打败她继续前进，又遇到赤之团团长巴鲁特，不过真正的巴鲁特现在正在监狱服役呢，应该又是罗伊斯搞的鬼。击败他后上到2楼，在2楼有一段空隙较大的地方需要用“7-6的石头”炼成桥，过桥后击败银行劫匪。上3楼的时候有两种选择：一种是走左边直接炼出7-4的金属可以开门，另一种是右边的路有机关也可以开门。进门之后，干掉银行劫匪的妹妹。来到4楼，却不小心遇到陷阱，众人掉落到地下。由于阿斯通和穆斯唐又有了分歧，所以负气的阿斯通独自沿墙壁爬了上去……

阿斯通走后，对墙用“6-4的自然系”进行炼成，就可以离开陷阱。在6楼终于见到了罗伊斯，罗伊斯带着贤者之石，并且诅咒着一切对贤者之石有欲望的人，说完便放出究级合成兽。打败合成兽之后，阿斯

通告诉柯妮休，罗伊斯正是他寻找多年的哥哥，也是自己曾经的战友。罗伊斯的“一切落伍的人都必须

死！”的话激怒了艾德，艾德的愤怒的打掉了罗伊斯的项链。柯妮休看到了罗伊斯和自己拥有相同的照片之后，更加肯定了罗伊斯就是他的哥哥……

但是疯狂的罗伊斯已经不相信任何人，他突然发动炼成阵将柯妮休震晕在地，阿鲁把柯妮休装到自己的铠甲之中，开始了最后的决战。

战败的罗伊斯不肯善罢甘休，竟然把自己和整个城堡进行炼成，

众人再次合力打败最终形态的罗伊斯后，终于让他回复了本性。

尾声

回到了仙德拉鲁，柯妮休再次准备国家炼金术师的考核，但是不知道谁将会是柯妮休的对手。这时银行劫匪的妹妹带着人造人艾德出现了，柯妮休在和假艾德的战斗中获得了胜利。大总统终于认可了柯妮休的能力，并将国家炼金术师的称号授予她。

番外篇

Ⅰ

寻找阿鲁被炸散的身体零件：1.在西区的空地上，打败斯卡后获得。2.在东区的医院。3.在司令部的

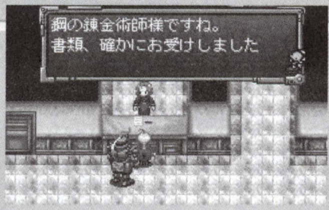
中庭。4.在南区车站的旁边。5.最后回到中央区域找巴鲁特夺回头部。

Ⅱ

寻找穆斯唐的小狗：1. 和司令部门口柜台的人对话得知在西区。2.在西区和人调查这件事，得知在地下水道中有怪人出没。3.前往下水道发现了巴鲁特，原来狗不是巴鲁特偷走的而是它自己出去溜达了一下，虚惊一场……

Ⅲ

帮大总统找书：1. 到一楼前台那里拿到书回去复命。2.到东部司



令部的前台取书，得到后返回交给大总统。3.前往古城顶层拿花，在中间曾经中陷阱的地方需要炼成 6-6 的石。4.把花插到母亲的墓前。

Ⅳ

到温莉的家，温莉要求艾德帮他寻找幻之机械铠素材：1. 在东部

边境城雷特的教会里。2.在**ヴィヴアス**村。3.在**レドソド**的地下水道中（村子左上进入）。4.在**ソリソ**村的后山上。5.在**クルス**遗迹。

Ⅴ

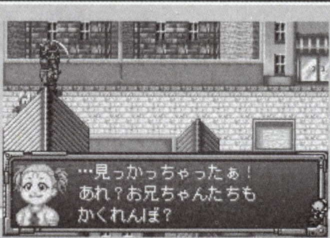
在东方司令部左边第 2 间房间找右边的黄头发男子，对话后他离去。跟着他走到广场却发现大佐也在监视，一场误会之后发现原来他和那个女人讨论的是养猫的问题，然后阿鲁自告奋勇收养小猫。

Ⅵ

在穆斯唐司令部发令室找到穆斯唐，穆斯唐告诉二人有人潜入西区的下水道，于是前去探索，可是没想到刚进入下水道穆斯唐就被水淋了一个落汤鸡，在最深处众人打败巴鲁特后，穆斯唐因为自己没有上阵感到自责。事件结束后再次找到蹲在角落的穆斯唐，和他前往**クルス**遗迹消灭所有合成兽，之后返回司令部。

Ⅶ

到主城，在修兹的家发现修兹的小女儿不见了。到谍报室告诉修兹，修兹说可能是被人拐走了，于是就到外面想找点线索，发现一个形



迹可疑的人，打败他之后发现并不是他拐走修兹的小孩。问小朋友得知他们在玩捉迷藏，在左下角的房子背后找到她即可完成任务。

Ⅷ

在主城南区第一分馆的下面有间房子里可以进去，发现里面有三只小猫。之后去图书馆回答管理员

的 3 个问题，答案依次为“等价交换”、“黄金を炼成する事”、“科学技术”。答对后可以去取猫。

Ⅸ

前往古城顶楼，打败假艾德之后可以观看剧情和字幕……之后还要帮阿鲁找 30 只猫……

全猫收集

所在街道	具体位置
リオール	教会的入口
セントラル	中央.宾馆内
セントラル	中央.右方建筑物内
セントラル	中央.中佐家入口
セントラル	中央.宾馆内房间
セントラル	东.喷泉内
セントラル	东.医院房顶
セントラル	西.栅栏中
セントラル	西.栅栏中
セントラル	南.图书馆前
セントラル	南.**シエスカ**家（3 只），取得“**シエスカ**全问题解答之证”
セントラル	司令部入口
セントラル	司令部庭院
イーストシティ	东.广场右侧
イーストシティ	东.广场左上
イーストシティ	东.广场内，取得“**ハボック**的私生子发现之证”后
イーストシティ	西.垃圾箱
イーストシティ	南.电话亭
イーストシティ	南.右方茂密的草丛中
イーストシティ	司令部.训练所内部
イーストシティ	牢房内
ソリン	入口正面房屋背面
ソリン	村长宅
リゼンブール	**ウィンリィ**的家中
古城	最上层，游戏 2 周目结束以后
ダイムラー邸	屋内
イーストシティ	西侧.去下水道途中大楼的影子

全证收集

证 No.	名称	任务发生条件
证 01	淘汰赛制止之证	前往**セントラル**的中庭
证 02	幻**の**机械铠入手之证	与**リゼンブール**的**ウィンリィ**交谈
证 03	爆破的**アル**复原之证	淘汰赛结束后，前往宿屋
证 04	**ブラックハヤテ**号诱拐事件解决之证	与**イーストシティ**的**ホークアイ**相见
证 05	**シエスカ**全问题解答之证	去过**セントラル**南地区与**シエスカ**交谈
证 06	完成大统领的使命之证	在**セントラル**参见大统领
证 07	**エリシア**诱拐事件解▮之证	前往**ヒューズ**中佐**の**家
证 08	**ハボック**的私生子发现之证	与**イーストシティ**的**ハボック**少尉交谈
证 09	**マスタング**大佐无能之证	与**イーストシティ**的**マスタング**大佐交谈
证 10	**マスタング**大佐洗刷污名之证	取得证 09 后再度与**マスタング**大佐交谈
最终之证	全部任务解决之证	取得上述 10 个证

WORLD SOCCER Winning Eleven 7 INTERNATIONAL

瓶颈突破·WE7 国际版操作解析

距离《实况足球 7 国际版》发售已经两个月了，虽然之前网上骂声一片，但正是瑕不掩玉，随着对游戏过程的深入，各位朋友想必已经感受到新作的乐趣了吧。然而随之而来关于游戏水平的瓶颈突破问题也就浮现出来，并显得越来越重要了。

移形换影·摆脱和突破

对游戏达到突破，是建立在对游戏的充分了解上的。本作相对前作有意的弱化了身体上的优势，迫使玩家不能像前作一样依靠身体作为屏障一路突破，实际是把玩家拿球时的注意力从原来的正面 180 度变成了现在的全方位。另外，在边路突破时，由于没有了身体优势（少数几个强者除外），在边路寻找机会时更多要依靠合理运用小范围变向的摆脱，以及即时而准确的传球，而另一个强化的设定是对造越位战术和长传身后球的判定强化。这样不仅强调了现代足球的重要组成部分，同时也为本作的打法确立了基调。

所谓摆脱，顾名思义，就是只以脱离对方球员对本方球权威胁为目的控球行为。就难度而言，并没有带球过人高，但恰恰是因为选择面太多，所以我们经常可以看到玩家在摆脱时判断失误或者即便成功摆脱对方，但由于多余动作失去了进攻的大好时机。要干净利落的摆脱，首要的就是停球，地面球可以跳过，这里要说的主要是停空中球。接高球的时候，在接球瞬间按下接球球员背对的方向键+R1 或 R2，能够在停球的同时调整姿势。通常情况，需要方向键和 R1/R2 要同时按，但在部分情况下可先按 R1 或 R2 后再按方向键（也就是停一下后马上接动作）。

而在争高球时，相信很多朋友会遇到这样的情况：如果按×或者○的话，很难抢在防守方前面拿到球，而如果采用 R1+R2 的自动跑位又很容易漏顶。针对这种情况的解决办法，是在抢点前先用自动跑位跑到对方身前，再放开 R2，按住×，这样系统就会默认与对方球员争顶，而此时你的球员已经卡在对方前面了。防守时同样有效，但如果双方都用此方法抢点，球就会漏过。

停球的部分之后，就是摆脱，先以最常见的边路摆脱为主，以下举例说明。

当你突破对方防守，沿着边路突飞猛进之时，对方球员从后面追上你，此时的选择可以是用 R2 加速突入禁区，在对方冲过来时回扣摆脱；但我推荐的是先往底线冲，快到底线时用脚后跟回敲，此时你背后必然会有球员接应，且处于空档。

当你与平行于你的防守队员在边路以一定速度相持时，对方在球员速度允许的情况下，通常会领先你的进攻球员半个身位，即便他落后半个身位，也会拼命按住加速不放，而此时的玩家通常选择的摆脱方法都是回扣，但回扣之后变化比较少，变向的话有硬直时间，只有再次回扣。此时回传会失去进攻的机会，而传中的话，逆足效果也不好。在此推荐用横向微移摆脱对手，也就是在对方靠近你不到一个身位，且整体超出你半个身位时使用，直接用横向微移摆脱对手，然后进入禁区。而且马上可以接其他动作。

在边路斜向突破时，对方往往习惯性的站在你前进的路线上，通常的情况下，很多人都会选择利用 R2 的突然变向向底线方向突破，但这样的话，等于把自己逼到了死路上，除了传中就没有别的变化了。在斜向面对防守球员的时候，用 45 度的横向微移，就可以摆脱对方并突入禁区（前提是对方在封你的突破），在禁区里同样可以使用横移后的回拉和突然变速前冲，很容易骗到点球。

致命一击·传球的技巧

摆脱之后，自然是传球。众所周知通过传球撕破对手的防线是现实足球的基调，作为当今最真实的足球游戏，传递配合的重要性在 WE 系列中都显得极为重要，因此可以说只有丰富自己的传球套路，才能成为球场上的真正主宰。

国际版的传球主要有两种类型：半自动传球和手动传球。半自动传球是力量、方向或接应球员由玩家影响决定的模糊判定传球方式。手动传球是无论力量和方向都完全由玩家自行决定的传球方式。可自行决定皮球的落点，但由于对操作的技巧要求较高，平时很少有玩家使用。事实上后者的威力是相当了得的，在本方禁区抢断后用摇杆配合 L1 能马上在前场形成单刀，而且即便是和普通传球同样线路的地面球，对方防守时的硬直也会更长。这时我们就要注意一些影响传球质量的因素了，也就是能力值中的短传精度、长传精度、短传速度、长传速度、逆足精度和频度（最后两个往往大家都不太重视）。另外，状态对球员的传球精度和速度都有十分明显的影响，具体请参照上期的相关表格。当受到防守压迫时，传球的精度和速度都会下降，在大步趟球时注意传球时机，身体不要离球太远。应该说，这一切都是为了推崇整体的打法，不粘球，一脚出球。

WE 的传球尤以变化组合丰富著称，本作也不例外。普通的操作方法自然是用×，短传和头球摆渡都是这样使用的；△也不用说了；○是在本方禁区 30 米以外地方使用的蓄力长传；R3 是自定义的地面传球，通过摇杆摆动方向决定传球方向，再通过按下摇杆的时间决定传球力量，对防守队员的硬直判定很强；L3 比较特殊，在按键设置的选项中打开后，可以使用自定义的空中传球（和 L1+R3 效果完全一样）。

在组合键操作中和 WE7 没什么变化，但值得一提的是 L1+×的二过一起始动作，如果在传出球后马上就输入再次传球的指令，则做墙球员会马上把球传回给刚才传球的球员，而无视方向的判定，不知道 KCET 在制作时是否是刻意加入，这种现象在 WE7 就已经存在，而且常常打乱很多玩家的进攻节奏。但在本作中，这一设定似乎有所提高，特别是在小范围的密集配合时成功率相当高，其感觉与当年 PS 上的《WE2000》颇为相似。

再有就要提到 L1+△的挑传身后球，由于本作中防守球员压上更积极，使得打身后球的成功率大大提高，而相比之下，L1+○的传球就不太有用了，只能在解围时可以针对前锋传球，而不至于开出界去，这里还是推荐使用 L1+○○的快速半高球。

王道·下底传中

其实说到传球，就不得不提下底传中。关于长传的几种操作模式，以前也写过的，但既然说到这了，还是再说明一下吧。在游戏中按暂停键调出菜单，选择**キーコンフィグレーション**中的**ロングパスモード**选项即可调整。选择共 5 种类型的长传操作模式，它们的差异主要体现在距离敌方底线 30 米区域内的传球，也就是下底传中。

TYPE1：默认的操作模式。普通长传为蓄力型半自动型传球，接应球员由电脑决定，并且传球力量会自动微调；在距离敌方底线 30 米至其大禁区顶延长线区域内，按○键强制发动自动导向的蓄力半自动型传球，在敌方大禁区顶延长线至其底线区域内则为自动传中。

TYPE2：普通长传为向传球者正面方向的己方球员传球，传球力量不会自动微调；在距离敌方底线 30 米至其大禁区顶延长线区域内，按○键会强制发动自动导向的蓄力半自动型传球，在敌方大禁区顶延长线至其底线区域内则为自动传中。

TYPE3：和 TYPE1 效果基本一样的模式，区别只体现在距离敌方底线 30 米至其大禁区顶延长线区域内的传球不会被强制为自动传中。

TYPE4：普通长传为蓄力型半自动型传球，接应球员由电脑决定，并且传球力量会自动微调；在任何区域都能使用方向键+○进行手控方向的蓄力传中。此长传模式可用 L1+○自动传中，力量槽的显示因此会被屏蔽。普通传中时，传前门柱附近位置用一半左右力量，传后门柱附近位置则用 3/5 左右的力量。

TYPE5：普通长传为向传球者正前方向的己方球员传球，传球力量不会自动微调；在任何区域都能使用方向键+○进行手控方向的蓄力传中，具体情况和 TYPE4 一样。此长传模式同样可用 L1+○自动传中。

本作中默认的传中模式，无论速度和弧度，还是精确度都有了很大的提高，所以也就不推荐其他的传中方式了。在默认传中模式下，按一次○是向己方接应球

员传高空球，落点在小禁区与点球点中点附近）；两次○为半高球传前点，速度很快；按三次○为向小禁区附近快速传出滚地球。在通常的逆足传中时，第三种按键无疑是最有威胁的。而斜向禁区的一次○传中多为后点，配合摆渡的话，得手率很高。

另外，在这里还不得不说一下日本玩家的传中心得，日本玩家通常采用的是 FAR 的视点，这样是为了观察球员的头部动作，可能有些朋友在观看回放时已经看到过球员抬头观察的镜头了吧，经过日本玩家测试发现，在球员观察的瞬间出球，威胁是最大的。

电光石火·定位球

由于本作在系统上的调整，使得中场争夺比 WE7 要更加激烈，再加上对抗中的随机判定进一步加大，使玩家很难打出有组织的高效进攻，在高级者向的对抗中，由于对防守的重视，依靠运动战得分似乎很难，这时候就要靠定位球了。

WE7 国际版应该说在定位球上有了很大的变化。首先就来讲解一下角球的处理方法，这代的角球最大变化就是力度槽判定，即使按慢也不会出界。以战术角球开始，×是传战术角球，如果是第一时间传出的，那球后通常本方球员是在空挡，此时可回扣接三次○的地滚球传中，很容易拉开空档，但需要的就是第一时间的出球。再有就是直接传禁区里的接应球员，如果防守球员的注意力在向外移的话，机会就出现了，其实这个只是最容易的环节，主要的是要用一脚传球在接球同时把球再喂到禁区弧顶处，不用等接应球员出现在画面中，只需要把力度槽按出来（力度槽通常不能超过 1/3，本代的迎球抽射可不是闹着玩的）。

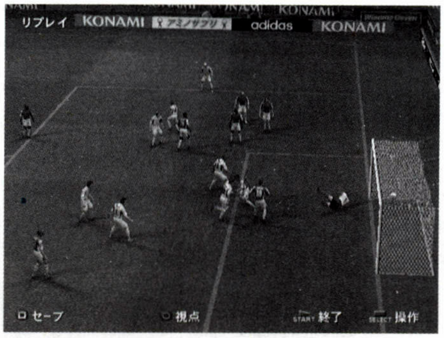
按○是直接的传中，R2 可使传球的弧度更高，速度更慢，如果队中有如科勒者，这种方法无疑对手动抢点有哥更多的帮助；R1 是快速的低平球传中，并对弧度有一定修正；左、右方向键决定传球的弧线；上、下键的效用也是调整球的飞行高度，下是地滚球；综合来看球路从高到低的排列顺序是 R2>上>普通>R1>下。

总体看来对角球威力修正最大的还是球的弧度。弧度越大，防守队员的判定就越困难，而 KCET 一直以来对定位球使用的都是分段确认的判定，也就是说当你确认了力度槽后，实际上确认的是以此力度对球门距离内的弧度参照，球的旋转频率是固定的，只是把旋转分摊到飞行距离上，所以经常有飞行距离短但弧度却很大的球传出。那么将力度槽分多次输入确认后，就可以达到增加角球弧度的目的了。对于角球的出球角度，推荐的是 30 度和 60 度。以 30 度为例，力度槽在 2/3 处，出球目标默认为前点小禁区角，运气好的话还可以直接射进门里；60 度出球默认为点球点到小禁区线的连线上。但无论哪种出球都要注意风对球路的影响，具体参照物是角旗的飘动方向。

处理角球时主要要注意几点：球速快，弧度大的球更易抢点；通常情况下，右边角球应用左脚球员开内旋球，左边角球反之。因为开出内旋球，皮球会较贴近门前运行，因此防守阵型会更容易陷入混乱。这个理念其实和真实比赛是相一致的；进攻方球员没有身体（这里的身体是对身高、体格、平衡力、弹跳力的综合评价）优势的时候尽量开带外旋的低平球，这样可更容易抢到前点直接射门；头球攻门时必须要在球落到球员头顶制空点时按□才可顶出最大力度的头球，按住不放的话~不可以哟~

以 WE 来看，通常一场比赛，任意球的机会要比角球更多，这里自然要讲解一下。最基本的自然是按×传球，在禁区线附近的任意球，当未排人墙一侧无人盯防且接应球员位置靠门柱外侧时，使用×传球，接应队员不停球直接轻点射门推门将远角，只要传球过程中未受干扰，球到接应球员脚下，基本上就稳进了，要点就是不能停球。用○传球，推荐使用上+R1+○的低平传球，实用位置在与球门夹角大于 30 度且距离在 35 米以内的广大范围内，以球到屏幕上方显示距离的数字的连线为参照，锁定点球点与小禁区线之间的范围，力度根据距离而定，最大不能超过 3/5。这种操作在大禁区两侧使用，并且力度在 1/4 到 1/3 左右的话，成功率高到变态。另外，下+○可以传出地滚球，准确度高，但传边路球员时要稍偏外测，多用于离对方球门 35—40 米的定点传球。△可穿透传球，个人以为用处不大。

发间接任意球的要点有：在前场发球时，一脚助攻要注意发球者的传球能力，○处理 22 米以外的球，△和×处理 22 米以内的球；在后场的发球中，要注意前锋的攻击性（攻击性越强的球员，会越向前移动），如果攻击性高甚至还拥有"飛び出し"特技（使球员更积极地向前跑位，但相对地更容易被对方造越位成功），选择长传就很合适了。作为平时经常越位的球员，在定位球时的判定是刚刚好的。当然还是要看清球员的跑位，可以通过 L1+R1/R2 调整攻防意识来影响球员的跑位。另外，这种战术的默认传球区域是大禁区弧顶的两边范围，这样可以有效地防止接应球员被防守球员包夹。



由于球员的跑位是随机的，每次切换发球队员后都会变化，各位大可利用这一点，觉得跑位不好就切换球员再来，但如果因为沉迷其中导致拖延时间被同伴诅咒的话，就不是我的范围了……笑。

然后，自然是任意球的直接射门了。○的变向射门，WE6FE 中非常有用，WE7 中也有一个 BUG，但在本作中作用不大，不推荐；只按□的直接射门，由于在本作中的默认线路相对稳定，推荐初心者使用；按上可以增加射门的力度，提高球速的同时，降低其运行高度。虽然主要是用于长距离任意球，但本作由于门将判定有调整，配合 R1 键在禁区线上的大力射门应该更加有效；按下也就是所谓的落叶飘球，在 22 米内配合 R2 键使用对人墙一侧威胁较大；左、右则是加弧度，同时可小幅度降低球路。既以按键适合的发球距离从远到近为：上+R1>上>R1>普通>R2>下>下+R2。

不同距离的力度槽都需要特别注意，17-20 米，力度槽的长度最好在中线上；21-23 米，力度槽在一半多一点。24-25 米，力度槽在 2/3 左右，26-30 米，力度槽在 2/3 到 7/10 之间，30-35 米，长度在 7/10 到 4/5 之间。

下面分别就不同位置，不同操作的任意球直接得分加以说明。

22 米以内的任意球，以逆侧球员（左侧右脚，右侧左脚）发球，默认为瞄准人墙靠门将侧，按上+R1，力量最好不超过 1/4，加内旋，门将的站位有很大可能出现判定失误，就算进不了，也可造成防守混乱，补射得手。

23 米任意球推荐以逆侧球员打门将反向，可用方向键加弧度，但对弧度的估计不要过大，选择离推测点最近的人墙结合部作为瞄准点，通常球会从跳起的两名球员的头之间穿过进门，这样也对门将扑救有影响。

25 米到 32 米的任意球可以直接按□射门，以球到距离标注的连线为参照，瞄准死角，注意最好对准人

墙中两人的结合部，避免被挡到，球路的偏差基本可忽略不计。这种射门也是对能力要求最低的，基本上相关能力在 60 以上就有可能进，为了越过人墙，可以采用分段蓄力的按键法，其原理和发角球时分段蓄力加弧度一样，效果是使球的抛物线更大，方便越过人墙。

33 米到 40 米的任意球通常都是如卡洛斯之流来"作成"的，这类球员的共同点是射门前作长距离二段跑，因此同样力度槽，这种球员的力量是最大的，且外旋的弧度也是最大的（但还是想不通，虞伟亮也会这手~？），这种球，外旋的威胁比内旋大，因为门将的视线被挡的时间更长（从 WE6FE 开始，门将的视线就已经加入游戏设定了），但无论如何，弧度参照的位置最多超过球门一半的距离一点，距离球门越远，弧度判定越大。多加练习的话，成功率也是很有看头的……

此外本代在大禁区线两侧的小角度大力射门依然有效，具体还是以逆侧脚球员发球，以人墙靠球场内一侧为参照，主要能力要求射门力量，弧度要高，按上+R1，蓄力不能超过力度槽的 1/4，蓄力时加内旋，如果能分段蓄力的话就更好。成功的话球会从近角入网，即使被门将挡出，要补射机会也是很大的。

关于任意球直接射门的相关特点：任何球员在射门时都会使用其惯用脚；任何球员射出内旋球的弧度都要比外旋球弧度大（包括卡洛斯）；一般来说，逆侧发球（左侧右脚，右侧左脚），更易命中门框范围内；由于游戏基本设定，基本不考虑和推荐射球门远角；具体情况具体分析，不能一概而论。

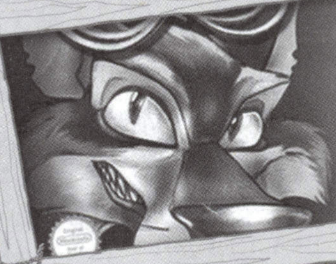
任意球的防守键位组合：不按键的话，电脑会随机选择各球员的动作，消极的防守方法；按×时，人墙会原地不动，防地滚球射门；按□使人墙全部跳起，是最推荐的防守方法，可以尽量地加大对方射门的难度；按○，人墙中会有 1-2 人冲出用背去挡球，用于提前封下坠球效果不错。

人墙通常是由前锋和中场球员组成，前锋是肯定入选的，所以在防守时，可以先把高个子换到前锋位置，之后再换回来。

再有射门，KECT 对本作射门的改造可谓大刀阔斧。前作禁区外的射门虽然也不少，但如国际版能在 30 多米迎球抽射得分确实没有，无疑这是相当真实和爽快的修正；凌空射门的动作也大副追加，加上和强化之后的 L1+△高空身后球组合，实在是很好用；L1+□的吊射准确率大幅提升，象前作被门将打下来的情况大大减少了；长传轨道修正，尤其是下底传中，都是带有强烈旋转的快速低平球；头球也得到很大的修正，这也是最值得高兴的设定，以前的站桩式点射一去不返了。由于射门的变化极多，限于篇幅（汗~又是限于篇幅），同时也为了不剥夺各位朋友的乐趣……就不分别叙述了。

关于国际版，我一直以为《WE》系列是一个可以投入以最大热情和耐心于其中的游戏，不玩个上百小时，你很难完全摸透他。似乎 KECT 每次推出《WE》的新作时，总像是变化不大，但上手之后马上就会发现不同，经过一定时间后就会感到游戏的优秀。

非主流



虽然这是复刻自若干年前的一款 PC 游戏，但是其完全超越原作的高移植度绝对值得如今沉迷于大型 RPG 游戏中的玩家来换换游戏心情！

创意 醒目

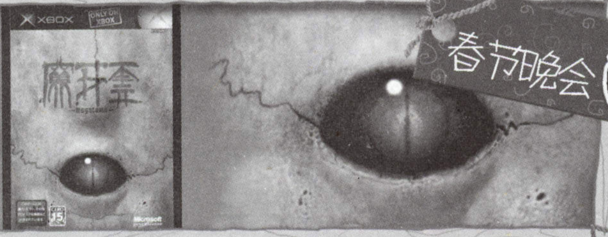
NAMCO，老牌的公司，等于质量的保证，即使推出小品游戏也是那么与众不同！创意绝佳！本期非主流绝赞推荐！

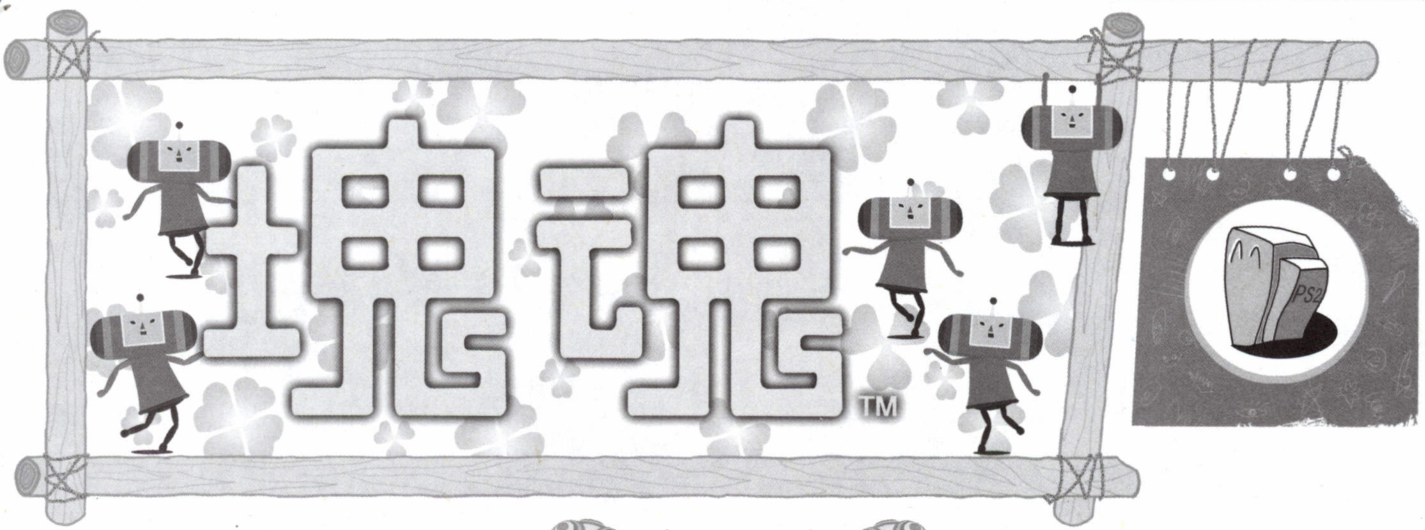
向来喜欢创新的 SCE 在去年底推出的一款真正的“人机互动型”游戏，无论谁都可以很轻易的从中找到一份轻松的游戏乐趣！

专题 醒目

春节晚会 醒目

“春节晚会”这个词在现今的网络用语中已经成为一个意义独特的用语，将微软去年力推的大作比成“春节晚会”究竟用意何在？

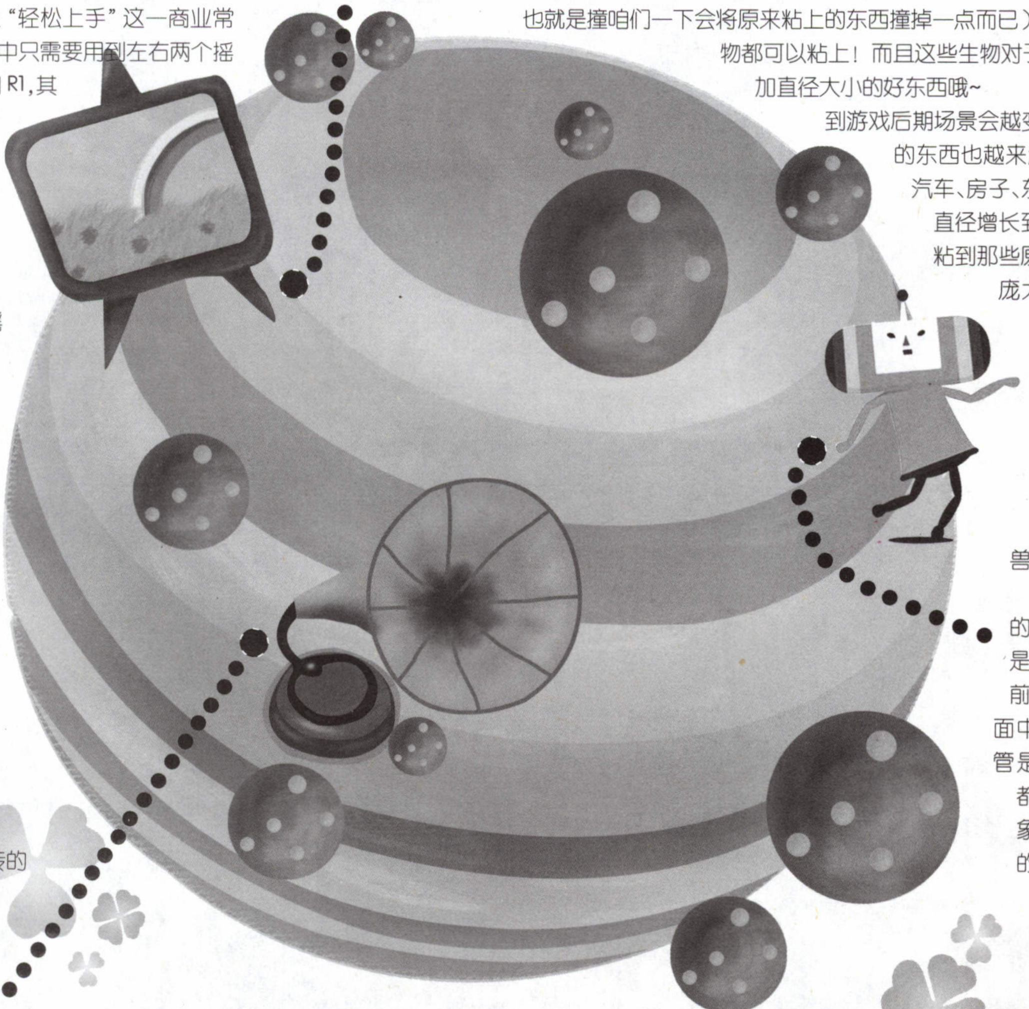




轻松点·手感

如今游戏的操作在业界已经被多年的“经验习惯”分割成几个固定类型,似乎还都有一个通病——用上所有的按键。好像只有这样才能表现出游戏在操作上的“精细”或者“完美”。但并没有想到过玩家在拿到游戏后的第一件事并不是去感受游戏的内容而是去适应“精细”(烦杂)的操作!

此作才是配的上“轻松上手”这一商业常用宣传语:游戏过程中只需要用到左右两个摇杆和作为辅助的 L1 和 R1,其他按键无视!右摇杆能起到关键作用的游戏到目前位置还并不多见,近期的《Rise To Honor》和《Monster Hunter》算是将右摇杆提到了一个在操作中比较重要的位置,但是并不成功,手感晦涩之极。相对与此作来说差别不是一两个等级的事!此作左右摇杆的行动原理是模仿划船的双桨,在模仿的同时还根据游戏的需要作了一些添加:如同时按下两个摇杆后小王子回迅速跳至“球”的另一面,类似于迅速翻转的操作。



创意点·内容

游戏的目的相当简单明了:像滚雪球那样将原来直径只有几厘米大小的“球”根据每关要求不同积累到指定的直径大小即可。一开始“球”很小的时候只能粘一些图钉啊、橡皮啊、铅笔头之类的小东西,随着“球”的不断变大可以粘的东西也慢慢的变多,甚至一开始对咱们有威胁(所谓威胁也就是撞咱们一下会将原来粘上的东西撞掉一点而已)的老鼠、猫等小动物都可以粘上!而且这些生物对于当时来说可是增加直径大小的好东西哦~

到游戏后期场景会越变越广阔,可以粘的东西也越来越丰富:人、大象、汽车、房子、东京铁塔……每每直径增长到一定层次后可以粘到那些原先都不敢想想的庞大家伙时的心情,实在是无法用文字来表达的爽快!其中的恶搞成分也是满点,到后期还会出现动感超人和哥斯拉怪兽--b

另外,值得一提的是,此作的自由度是开放到了一个空前的程度,但凡是画面中会动的东西,不管是生物还是什么,都是可以粘的对象,只是时间迟早的问题而已:)

有趣点·音乐

亮点!绝对的亮点!!再精彩的游戏如果缺少了配合得当的音乐的话,游戏整体素质便会被打一个不小的折扣!很欣慰,NAMCO 也意识到了这点,动用了相当强大的音乐制作阵容来为此作画龙点睛!为了拉拢那些会单凭音乐好坏来决定是否购买某款游戏的极端玩家 NAMCO 还特地将此次的音乐作为了一大宣传买点!其中比较大牌的制作人有:曾经以一张热卖 150 万张的处女唱片“大都市”而闯入音乐圈的田中 雅将,被玩家和动漫迷所熟知的“北斗神拳”动画主题曲便出自其手;为手冢治虫大神的动画电影“千夜一夜物语”作曲的**チャーリ·コーセイ**;日本著名“街头艺人”松崎 **しげる**等等。

在数位大师级音乐人的通力合作出来的杰作就如同游戏的内容一样,充满了恶搞的节奏:街头浪人式的吉他旋律,没有限制玩家

eye toy 试用报告

去年美国 E3 游戏展会上，SONY 公布了 PS2 的新潮硬件外部设备 eye toy，吸引了众多玩家及非玩家的注意力。其后推出的以此设备为主的游戏软件《eye toy:play》，更是在短短数月时间内在全球卖出了 200 万套的骄人数量。不久前的 chinajoy 展上，SONY 展区前对此游戏抱有兴趣的玩家也是络绎不绝。在这里，由我向各位介绍一下《eye toy:play》这个新奇而有趣的游戏。

何谓 eye toy

首先介绍一下 eye toy 是由 SCEU 开发的用于 PS2 游戏主机的一项全新视频游戏技术的总称（也就是说，eye toy 本身并不是游戏，而与其同捆发售的《eye toy:play》软件才是游戏，请各位区别开来）。eye toy 的最大特色就是使玩家不必再像以前那样借助手柄来进行游戏，而是通过一个 eye toy USB 摄像头（eye toy USB Camera，图 1）将玩家的影像资料投影到游戏画面中，藉由玩家的一系列肢体动作来达到游戏的交互。在玩游戏的时候，玩家在摄像头前做出适当的动作，游戏画面里便忠实呈现出玩家的影象，并使游戏继续下去。这种全新的游戏技术，更能让玩家体会到游戏互动的乐趣，让玩家真正做到“在游戏里我就是主角”。现在或许 eye toy 还不能够支持 RPG，AVG 等等复杂的游戏类型，但是据悉 SONY 的下一代游戏主机将会采用更加成熟的 eye toy 技术。

上路手册

BEAT FREAK	屏幕四角有 4 个音响，当从画面中部出现的 CD 到达音响时，用手“拍”相应的音响即可。
KUNG FOO	击打出现在游戏画面中的所有敌人。
WISHI WASHI	擦玻璃，不只是用手，用身体的任何部位都可以。
SOCCER CRAZE	颠足球的游戏，但是同样可以用手的。
BOXING CHUMP	绝对的发泄类游戏，拼命击打对手就可以了
UFO JUGGLER	用手触摸出现在画面中的飞碟，直到飞碟飞出屏幕。注意，不能过多触摸，否则飞碟会爆炸。出现的敌方飞碟用手触摸后就会让它偏离飞行轨道。时间结束后，再反方向触摸飞碟，减低飞碟的下降速度使它顺利着陆。
SLAP STREAM	击打出现在画面内的丑陋的敌人，注意不要误打了可爱的“兔女郎”。
PLATE SPINNER	用手触摸盘子使之不断转动，当盘子出现火星的时候，不要再转。
DISCO STARS	跟随画面中的人物做出相同的动作，注意顺序和节奏。
GHOST ELIMINATOR	不停用手触摸出现的幽灵即可使之炸掉。
MIRROR TIME	触摸出现在画面四角的绿色气球，红色是炸弹，不能碰。
ROCKET RUMBLE	用手触摸飞出的烟花，同种颜色的烟花可以同时绽放，不同颜色的烟花单独触摸才会绽放，白色烟花可以将所有的其他烟花同时引爆。

如前所述，《eye toy:play》才是游戏软件。一套完整的《eye toy:play》游戏软件包括一个 eye toy USB 摄像头，一张游戏光碟，一本用户说明手册以及一张上网服务单。虽然游戏的说明手册里有 eye toy USB 摄像头的详细设置说明，但如果设置不好将极大的降低游戏的乐趣，所以我在这里先讲解一下硬件调整的步骤。

① 将 eye toy USB 摄像头的接头接入 PS2 主机游戏手柄插槽下面的 USB 接口，摄像头放在电视机或是 PS2 主机上都可以。

② 调整玩家与摄像头之间的距离，以 5-7 步为宜。

③ 调整摄像头的焦距。直接旋转摄像头的镜头，直到玩家的影象比较清晰为止。

④ 调整摄像头的仰角。仰角的大小根据每个玩家自身的身高以及各个游戏的要求而调整，调整好后玩家的影象应当基本在游戏画面上的人形边框内。

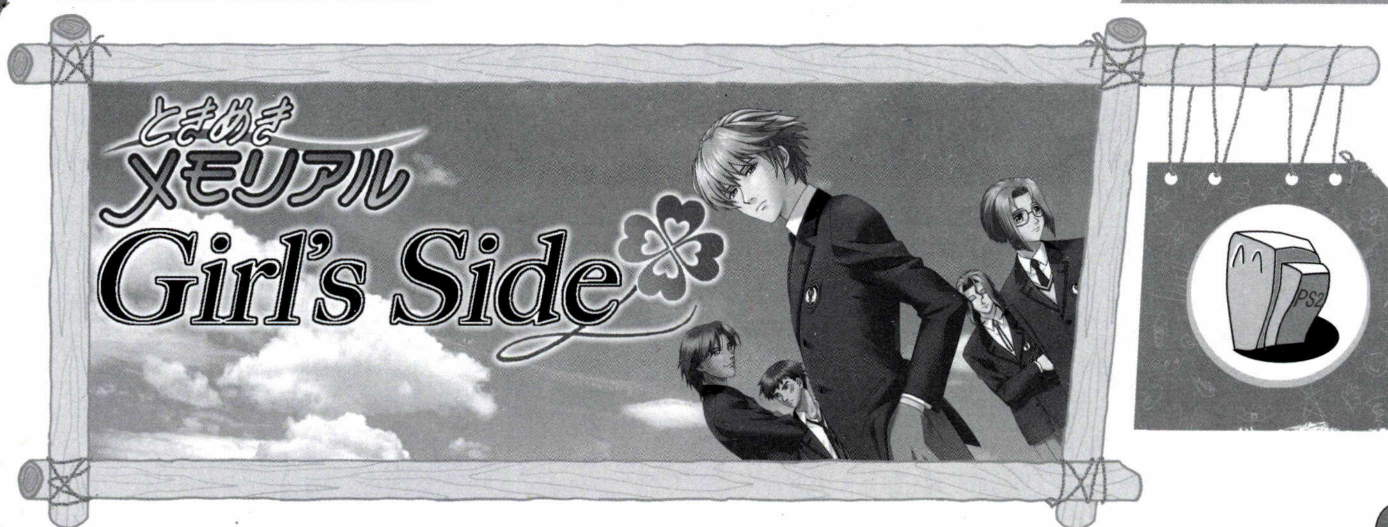
eye toy USB 摄像头对光线的要求很高，如果玩家在游戏时觉得摄像头的感应度很低的话，那通常是由于房间现在的光亮不太适合进行游戏。这需要在游戏的 options 里进行相关设置。依次来到游戏里的 options-camera settings 设置项，这里有 Dim Room 和 Bright Room 选项。如果房间有些暗，就选择 Dim Room 进行游戏，反之则选择 Bright Room。

设置完成后，可以开始游戏了。游戏中玩家用手在各选项处挥舞几下，当选项圈被涂满时便被确认。进行游戏时，用手挡住摄像头片刻便会退出游戏。游戏也支持用手柄进行选择（仅仅是选择选项，不能进行游戏）：×键是确定，△键是否认以及返回上一选项，select 键和 start 键同时按就是退出当前游戏（这里是美版的按键，日版按键略有不同）。《eye toy:play》总共包括 12 个极具创意的游戏，每个游戏各有特点，玩法各不相同。由于传统意义上的“系统”并不复杂，所以只做简介（见右表）。

12 个游戏中，最有意思的应该是 KUNG FOO 了。Q 版的小人从屏幕各处窜出，玩家则要在被小人攻击之前击飞敌人。这里玩家完全可以做出非常规动作，竭尽想象打倒敌人。而且当击打小人的部位合适时，小人还会向着玩家的方向飞来，随即是撞在电视屏幕上的声音。当击飞乘云的敌人后，玩家的动作会附加特效，这时候就可以使用“降龙十八掌”了。MIRROR TIME 应该算最难的一个游戏了。玩家在电视里的影象会不断变化，左右上下均有可能颠倒。每次在画面四角会出现气球，红色的是炸弹，绝对不能碰，绿色的是玩家所要拯救的人物，也就是需要触摸的，当然是触摸的越多越好。不过，在颠倒的世界中，谁能保证自己不会犯错？也许玩家心里知道右手不能动，但由于思维的习惯，却鬼使神差地碰到了炸弹，追悔不及。音乐最好听的当属 BEAT FREAK，尤其是那首《sing it back》。听着音乐的旋律，踏着节奏，适时击打音响，这种感觉与以前风靡一时的 DDR 相比，有过之而无不及，也所以才会有“eye toy 创造了音乐明星”的说法。

除了这 12 个游戏外，还有许多的小游戏，都在 options-playroom 里，虽然多数是用来展现 eye toy 这个技术的魅力的，但同样很好玩。游戏也支持多人同时玩，与朋友，家人一起比试比试，看谁取得的分数更高，或者与他们一起去向更高分迈进。

■类型:AVG ■厂商:KONAMI ■发售日:2002 年 6 月 20 日 ■文:太阳黑子工作室·全能的调停者



むかしむかし、ひとりの王子が旅をしていました
旅の途中、ある国で道に迷った时のこと……
王子は森の中の教会で、美しい姫と出会いました
『なんと美しい姫だろう』
王子は一目で姫を好きになりました
ふたりは每日森の教会で会い、やがて深く爱し合うようになりました……

ところがそのことを闻いたこの国の王は、たいへん腹を立ててしまいました
『我が娘をたぶらかす者は谁か？ すぐに捕らえよ！』
王は王子を捕らえると、こう言いました
『旅の王子よ、そなたは姫を好いていると言うが、その言叶に伪りはないか？』
『姫は私の心の幸い。姫の爱さえあれば、いかなる试练も喜びに变えることが出来ます』
『ならばはるか远く、この世界ての外国に旅立つが良い
无事に戻ることがかなえば、その时そなたの言叶を信じよう』

こうして王は、王子を远い国へ追放してしまうのでした……

远い国へ旅立つ日、悲しみにうちひしがれる姫に王子はこう告げました
『私は旅立たなければなりません。でも、どうか悲しまないでください
私の心はあなたのもの。たとえ世界の果てからでも、いつか必ず迎えに参ります』

每一位少女心中都怀着一个梦，梦想着自己心目中的王子有一天能够骑着白色的骏马来迎接自己，挽着自己缓缓步入神圣的教堂……《心跳 GS》一开始就为我们讲述了一个唯美的童话，而这童话能否变成现实一切都掌握在玩家的手中。都说女同胞的钱好赚，游戏玩家的也好赚，呃……这女性玩家的钱毫无疑问那就更好赚了吧！(ˆ_ˆ) 不过话又说回来，时代在变，人也在变，女性玩家的眼光也变的越来越高了，没两把刷子的游戏想要骗钱，没那么容易！KONAMI 到底在这款游戏中暗藏着什么秘密武器，我们一看便知分晓。女同胞们，行くぞ！

完美系统

玩过《心跳》系列的玩家都知道，游戏的主旨就是在入学的三年间与各位 MM 建立良好的关系，最终在毕业典礼上得到 MM 的告白，在这三年内玩家可以参加各种社团，选择各种指令加强自身素质，为的就是等到 MM 们芳心暗许的那一刻。这个游戏主旨在《心跳 GS》中也没有改变，只是告白的对象变成了私立振翅（はばたき）学园的众多帅哥。

在吸纳《心跳》系列以往作品中优秀之处的同时，《GS》在系统上加入了一些全新的要素，虽然改动的幅度不是很大，但是却使得系统在完成度上达到了本系列新的高峰。EVS2 是（EMOTIONAL VOICE SYSTEM 2）自《心跳 2》以来该系列正统作中都一直采用的系统，利用这个系统游戏中的角色便会根据设定叫出玩家的名字。不过在以往的作品中，都只有女性角色叫出玩家的名字，而像《GS》中男女角色都能叫出玩家的名字这在系列中还是首次哦。自己的名字从那些著名的男性声优口里说出，我想其必杀率比自己的 BF 说出来还要高吧……当然，好感度高的话，帅哥们还会叫出玩家的昵称哦。(*ˆ_ˆ*)

在以往的作品中，玩家周围都有一些与主角同性的游戏角色，如 1 代的早乙女好雄等等，但是他们在游戏中多为主角的参谋，并不会成为求爱之路上的障碍。而实际上在现实中女同胞之间的感情是极为复杂的，一个细微的动作或者决定都可以影响相互之间的感情，在《心跳 GS》中 KONAMI 关注到了这一点，游戏中除了有男性角色以外，还加入了多位性格各异的女性角色，而玩家与她们之间也存在着隐藏的友好度，通过平时的选项可以对好感度进行调整，原本你的死党也许会因为你的一个选择而突然成为你的竞争对手哦！如果不小心得罪了她们，你就等着用自己的行动验证“最毒妇人心”这句古话吧……

豪华声优

一个美少女/年游戏能否获得成功，人设在很大程度上起了关键性作用。《心跳》系列自诞生以来，为玩家缔造了一个又一个的虚拟偶像，藤崎诗织、虹野沙希等曾一度成为众玩家心目中的最爱（当然这只是针对男性而言……）。虽然《心跳 3》中，由于使用了卡通渲染技术使得人物不得不偏向 LOLI 化，换来的却是更加真实与生动的人物动作。吸取了 3 中人设毁誉参半的教训，这次的《心跳 GS》摒弃了倍受争议的卡通渲染技术，重新回到了 2D 表现形式，一位位帅哥形象在动人的剧情贯穿下跃然纸上，女同胞们不方便流口水的话，那就双手交叉放于胸前，两眼呈心状吧~叶月的忧郁，姬条的轻浮，守村的儒雅，铃鹿的热血，三原的唯美，冰室的冷漠，日比的正太……几乎所有的男色爱好者(ˆ_ˆ)都能在游戏中找到自己心仪的告白对象。

作为一款女性向（或者同人向）游戏，KONAMI 并没有因为其接受范围的相对狭隘而减少对其的投资，游戏中的男性声优阵容几乎可以堪称为游戏史上最强。这一点就算是去年底移植到 PS2 上的 BL 典范级作品《学园天堂》也只能望其项背。绿川光、置鲇龙太郎、石田彰、桧山修之、三木真一郎、子安武人、山口胜平……即使不考虑游戏的素质，光是这豪华的声优阵容对于有恋声癖的人来说已经有相当大的杀伤力了！

大Hit主题歌

早在《心跳 3》KONAMI 就已经请来了日本乐坛人气乐队 ZARD 为游戏演唱主题歌《SEVEN RAIBOW》，而在《心跳 GS》中 KONAMI 请到的则是日本老牌乐队 B'z，如神一般俊美与野性的主唱稻叶浩志对女性杀伤力就不用我说了，他那充满激情的独特唱腔总能引起 FANS 的共鸣，《心跳 GS》的片头曲《SIGNAL》和片尾曲《美しき世界》由他来演绎，我想再合适不过了吧？

总结&展望

《心跳 GS》虽然只是系列的一个分支，但是整体素质却相当之高，足以成为系列中又一个经典之作。在游戏发售两年后的今天它依然没有被人忘却，自游戏上市以来，KONAMI 顺势推出了众多游戏相关周边，而且个个都有不俗的销量（YY 叶月抱枕的女性玩家应该不在少数吧……），最新周边到现在依然还在发售中，这些都从侧面反映出其独特的魅力，与《心跳 3》的惨淡收场形成了鲜明的对比。

不管你的性别如何，我都要在此向你推荐这款《心跳回忆 GIRL'S SIDE》，因为它让我找到了初识《心跳》时那种莫名的感动，那片无法抗拒的淡蓝色恋之风景！（P.S.怀疑我性别的人一律轰杀！）

今年二月的时候我就在网上有见到了这个游戏的新闻，本来就对欧美掌机游戏没有什么好感的我自然也就不把他当回事，只是例行公事地点进去想看看。咦?是 Rare 制作的呀，这可千万不能错过，去年在 GBA 上推出的那款《大金刚》就不让我爱不释手，在上面耗了一礼拜，相信这次一定又是一款不错的游戏。通过介绍我了解到，本作是根据十多年前 PC 上很受欢迎的一款老游戏改编并重新制作的，所以相信一定不会让人失望的。果然，一进入游戏，我就没有办法放下我手中的 GBA 了……

在游戏中，玩家扮演的是一个叫做 Sabreman 的探险家，所要做的就是一路上帮助他人把被 SabreWulf 抢走的道具给夺回来。探险的路总是有很多困难，而我们的 SabreWulf 也不像其他游戏里面的主人公那样有特殊能力，要越过这些难关唯一的方法就是沿路收集一些奇怪且有用的道具。只要巧妙地运用这些道具，我们就可以来到 SabreWulf 的窝了。SabreWulf 正在睡觉，而你所要找的道具则就在它的枕边，赶快把那玩意儿偷过来吧，被这家伙发现了可就惨了，可惜刚刚把那东西偷到手，SabreWulf 就醒过来了……（这畜生，什么时候不好醒呀，我才刚偷到手呀，怎么说你也得等我回了城再醒呀）“嗷呜……”SabreWulf 的叫声比枝安的歌声恐怖 100 倍，沿路所有的敌人和道具都被震成金币（你没有看错，确实是金币－ －b）。还好，我们的 Sabreman 和他手上刚偷来的道具都没有变成金币，可是 Sabreman 已经吓地直哆嗦了，牙齿都咯咯做响，显然在气势上已经彻底被 SabreWulf 打败了。为今之计也就只有赶快闪人了，你必须按原路用最快的速度跑回帐篷，如果一个不小心被 SabreWulf 抓到的话，就只能乖乖地当它的点心了。游戏就要求玩家在世界各地寻找 SabreWulf 的洞穴，并将被其夺去的道具给偷回来。

惊喜点·出色的音效

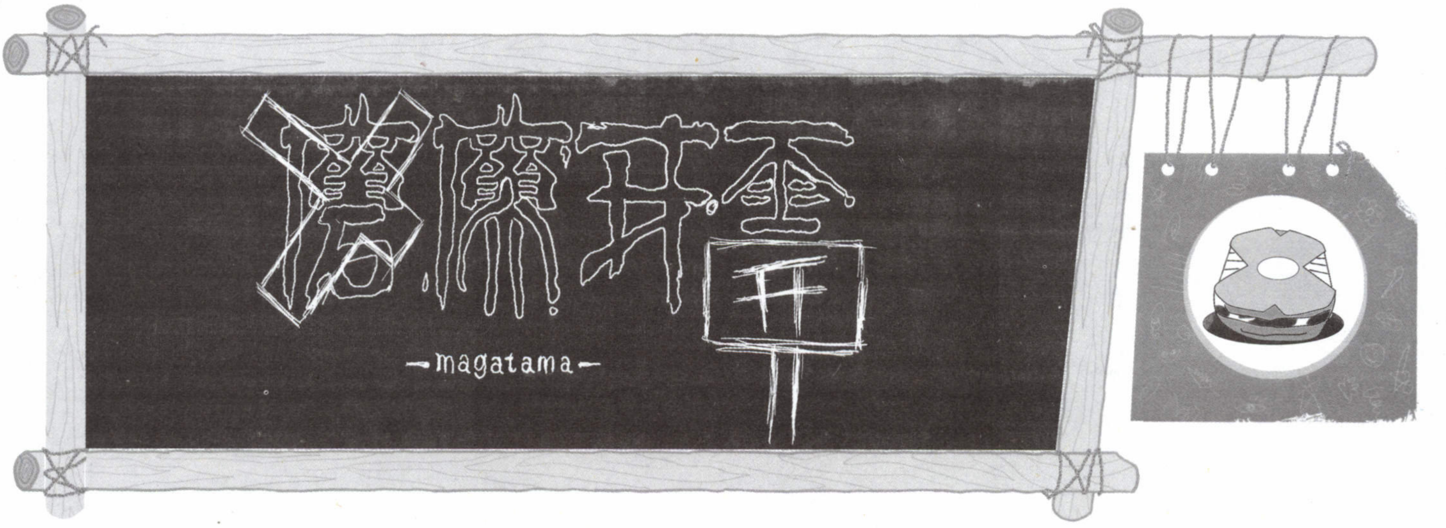
游戏的画面给人感觉很像 Rare 之前刚在 GBA 上推出的《大金刚》，尤其是初期在丛林中的冒险，很容易就让人想到了《大金刚》里的那两只猩猩的老家。游戏的背景音乐也花心思，你每到一个新的场所就会有一段符合场景特色的音乐在你耳边响起。最值得称道的就是音效了，走在丛林里会有虫子咕咕地叫，沼泽中则会传来远处青蛙的叫声，而进了城市也会有那种城市独有的喧闹声钻进你的耳朵里，这可不是一般的欧美公司制作的掌机游戏所能给你的。

趣味点·富有挑战性的关卡

游戏的初期真的很简单，完全没有什么难度，你只要熟悉道具的使用方法和来回的路就可以轻松过关，这只不过是为了让你熟悉操作而已，真正的恶梦总是要迟一步才会来临，游戏中后期的迷题越来越难，你必要要合理地利用你手中的道具来解决困难才行，一个不小心用错了次序的话会让你找到走进死胡同感觉。越是到后面 SabreWulf 的洞穴就越深，这可不是什么好事情，你必须清楚地记得每一个转弯和每一个悬崖，在偷了东西逃跑的时候可没有那么多时间看路了，你一旦记错或者干脆是没有去记的话，摆在面前的就只有三条路了，其一就是很荣幸地成为了 SabreWulf 午睡后的小点心，而其二就是壮烈地跳下山崖粉身碎骨。其三也同样和山崖有关，那次在我刚偷了东西回来的路上，眼看就要被追上了，所以就左右来回跑跳试图将 SabreWulf 甩远一点，所以不断地左右来回跑，再跳过一个山崖的时候发觉 SabreWulf 不见了，怎么等都不见它来，原来这家伙不小心落崖挂掉了，哈哈哈，这下我就可以轻轻松松地会帐篷了，沿途还可以尽可能多地去捡之前来不及捡的金币。

游戏总共有 10 大关 64 小关，可见其关卡是何等的丰富，而且里面还有很多隐藏的东西值得我们去去品味。每一关根据你来到 SabreWulf 面前时间长短的不同，你所得到的道具也会有金银铜三种不同的颜色，而完成任务后也会在洞穴口插上不同颜色的旗子。当然，最拉风的就是那金色的旗子了，可是想取得金色的旗子可不是什么简单的事情，你必须用最熟练的速度来完成道具的使用和越过一道道关卡。同样的关卡你可以任意进出，而系统会将你最快速的纪录保存下来，暴机之后你可以随意去之前的关卡去刷新纪录，这点就非常适合那些喜欢挑战自己的朋友了，你可以随时从兜里取出 GBA 来打上一局，来试图刷新自己之前的纪录。游戏中可以利用的道具很丰富，但是很多都要靠你自己在关卡中找出来，尤其是后期的难度增加后，很多道具都藏在了洞穴的深处，你必须睁大眼睛不让那躲在角落里的道具从你眼皮低下逃过才好。关卡的完成速度和道具的收集对于游戏总的完成度有着极大的影响，也许你就是因为哪里的一面旗子不是金色的或者有一个道具没有拿而得不到 100%的完成度。

本作是近期不可多得的 ACT 游戏，不但在画面和手感上秉承的《大金刚》的特色，而且还加入了道具的使用和收集，希望我上面的介绍一定可以吸引很多广大 ACT FANS 来体验一下这款作品，相信你们也一定会喜欢上他的。



朋友说，玩《魔牙灵》的感觉就像看春节晚会，我说为什么，他说你自己玩玩就知道了。

我问这游戏怎么样，他说，画面华丽。
我说那有灭甚么特点，他说，画面华丽。
我说操作性怎么样，他说，画面华丽。
游戏入手后，一玩，恩，画面华丽。
朋友说你骂人，我说没有。

财大气粗的微软的游戏，即便再不尽如人意，也会有恢弘的场面衬着，华美的音乐陪着，不管厨艺如何，锅里面煮的是鱼翅，这就足够让手艺再怎么精湛的拉面大师傅汗颜之的。

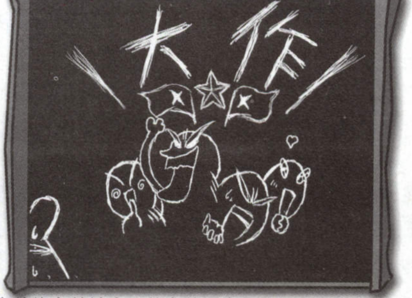
魔牙灵的故事发生在战国时代的日本，对，又是战国时代的日本，想当年叱咤风云的战国人物们，恐怕最多想到的也只是身前身后的赞声骂名，或是记载于史册，或是传唱于市井，如若他们能知道他们的峥嵘岁月会在几百年后为现代人们不厌其烦地奉献给游戏市场的一片繁荣，也该泉下有知。气势庞大的战争题材和动荡多变的时代背景，可以把我们的宝贝游戏理所当然地絮满刀风箭雨，装足生死存亡，冒险变成了伟大冒险，爱情成了经典爱情，萝卜变成了宫廷萝卜，只是实在是吃腻了。

古调虽不爱，今人多在谈，当 Shinatra 拿着似曾相识的剑走在似曾相识相识的环境里用似曾相识的招数砍杀似曾相识的妖魔鬼怪经历着似曾相识的生死离别伸张着似曾相识的无畏正义眷恋着似曾相识翠花小芳时，面对这种越走越窄的题材选择，我们这些远在大洋以西的玩家们纵使是再如何的心怀倦意，最多也只能在茶余饭后不疼不痒地振臂一呼了。

操作性是个门儿也不清的概念，究竟什么是游戏操作性的权威定义，我们大可不必在此说透言明方作休，掉一地文字概念的穷酸渣子而后快，要我说，好的操作性就是两个字：舒服。3D 的战斗画面给我们强调了极具概念性的三个字：空间感。也让我们深刻体会到了三个字：对不准。游戏中虽然可以使用右手方向键、L 等多种方式调整方向，R 键更是专为瞄准敌人而生，但局限的视角和方向感使侧身面对敌人、被怪物们敲肩膀打 PP 的现象却如食鸡嘛骨一样不可避免，对不准，砍不稳，连不畅，主角只身乱舞于敌群之中，按舞剧的标准不鼓掌实在是说不过去只是拜托打听下您老刚才打着敌人了么。华而不实，绚丽的动作与攻击操作的实效严重脱节，是也。

同样是在游戏中频频惨死于敌手，原因是在于“游戏难度”还是源于“游戏合理性”的区别就在于，玩家此时的心里是对自身水平不济的感叹多一些还是对游戏设计的怨念多一些，是想苦练之后通关出头的信心多一些，还是惹一肚子吃力拿不到好的冤气多一些。拿射箭打个比方，前者是靶子远，后者是弓破箭弯。后者也有个我们熟悉的叫法，BT。将“BT”当作所谓的“难度”施于游戏之中，也许是游戏制作者的普遍误区。N 长时间没有补给，连扁 N 个 BOSS 不能存盘，看着玩家们周而复始地前功尽弃，看着时间反反复复地浪费在一成不变的关卡上从头来过，不知道某些游戏人是不是以此为快的。以前曾有人提出是人玩游戏还是游戏玩人的深刻讨论，现如今是不是也可以加上一条是人玩游戏还是游戏人玩人来供我们研究研究呢。

再就是把这个游戏捧到半空的游戏画面，《魔牙灵》的画面，续写了 X 盒的无锯齿传说，光影效果，好，模型的细腻度，好……也许该感谢或者抱怨 X 盒的强大机能，我在细腻的画面上却找不到能真正让我眼前一亮的东西，纵使主人公的肌肉光滑到无光自亮，我也想不通这所谓的华丽与细腻究竟是为了什么，画面的吸引人打动人与否，真的就只在这技术上的登峰造极么，视觉的表现力与画面做工似乎又在漫漫地被不经意之间地混为一谈，真实感与画面固有风格的权衡利弊又被考虑进去了多少，所谓细腻光滑，却失去了真实的纹理与润色，一尘不染一瑕不露，我说，你做的是血肉之躯的人物还是限量版的塑料玩具兵？峰者，险地也，能一览众小也能失足垂恨，所以登峰，未必能造极。



游戏者，外行看热闹，内行却未必全看门道，在玩家眼里的永远是第一时间的视觉冲击和之后久久回味的尽可能被延长的遗忘过程，而不是技术角度的高评阔论，不是数据的乏味统计，更不是眼贴屏幕细数锯齿数量之后的成就感。华丽是种造诣，游戏的华丽是一种高超的科学技术与精湛的艺术底蕴的完美结合，前者将后者尽致地表现于其中，二者相辅亦相承地表现出来的才是一个让各个层次的玩家都高呼满意的画面，还举个例子，前者是颜色，后者是底稿，有线无色仍不失为好的素描，有色而无线，就不知道是哪个后现代主义大师的阳春白雪炸酱面了。

关于“游戏大作”几个字的概念有空儿真该好好改改了，游戏不是单拿来看画面的东西，被媒体炒得一蹦仨高的同时也掰着手指头数数除了所谓画面还能不能找出让人满意的地方，中国话里形容这样东西的词汇太多了。投入了资金人力，饱含了文化气息，川井先生的一番心血对得起对不起游戏大作的定位，那就是见仁见智的事情了。

末了，我问朋友为什么说玩《魔牙灵》像看春节晚会，他说，花那么多钱费那么大力只是为了让观众看，但看来看去，看到最后却发现没什么好看的。

ChainDive 锁链战士

行星艾鲁姆是一个引起地球政府高度重视的地方，不仅因为它有着被海洋和丛林覆盖的优美环境，更重要的是在这个星球上隐藏着古代文明的遗迹。地球政府在艾鲁姆上投入了相当多的资金，试图解开在遗迹中沉睡多年的秘密——“众神之卵”。

某日，艾鲁姆星上突然出现不计其数的不明生物“多尔瓦”，朝着人类的都市和遗迹袭击过来，而人类的武器对这些巨大的飞虫完全没有效果，艾鲁姆星正面临着被毁灭的危机。

在这个紧要关头，人们决定使用传说中遗迹里沉睡的“圣船”来逃离这个星球。若是想要使用圣船，就必须找到五位艾鲁姆古文明的王室后裔来唤醒它；而五位王室后裔中的一人，生物学家莫迪正因为多尔瓦的袭击而身处险境……

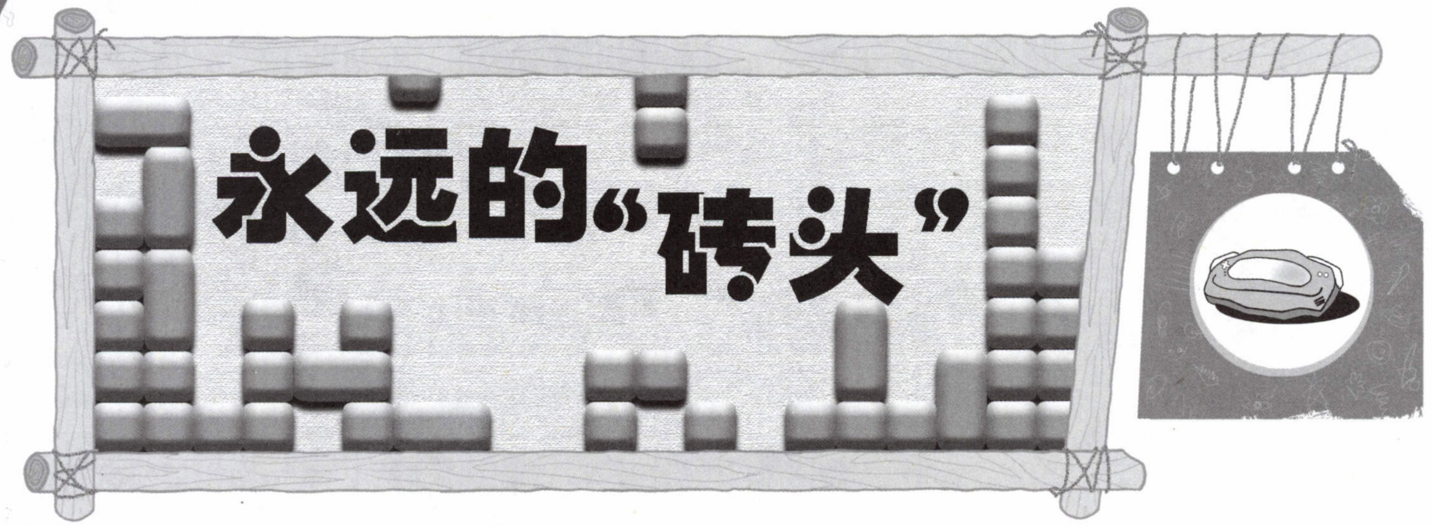
此时，一个身份不明的异形战士出现在了莫迪遇险的地区……

《Chain Dive》是 SCE 又一款极富想象力的创新作品。主角装备着具有弹性的等离子锁链，空中则遍布用于悬挂的光点，锁链几乎可以牵引在空中的任何地方，借此进行高速的运动或者复杂的攀跃；攻击系统也和锁链紧密关联，用剑的冻气把敌人冻结后借助锁链移动的冲击力就可将之击破，而本作标题“Chain Dive”便是这一系统中两个关键词的组合。老实说，《Chain Dive》并非使用锁链的 ACT 开山之作，早在 1988 年，动作游戏老厂 CAPCOM 就出过一个“Wire ACT”:《希特勒的复活·最高机密》……没听说过？这也难怪，在那个年代的老黄卡背面，这个游戏通常被写作“希魔复活”——现在有印象了吧？其实当年玩过的朋友都应该能记起来，《希魔复活》(其实以前我也不知道，总以为这个名字跟恶魔城那个时代有莫大的干系-_-b）的操作是 B 键射击 A 键放出铁爪，而 A 键的铁爪正是代替了通常 ACT 中“跳跃”这一要素的新系统。主角不能跳跃，只能借助铁爪抓住高处的物体后攀爬或者荡到高处。相比之下，《Chain Dive》将锁链的作用上升到了一个新的高度，游戏中绝大部分的跳跃和攻击动作都要依靠锁链完成，同时将游戏角色活动的速度与空间范围大大提升，这个“Wire ACT”已经几乎没有了《希魔复活》的影子；何况十几年间同类作品本来就鲜有出现，本作可以当成一个崭新形式的 ACT 来玩也不足为奇了。

“速度感”和“爽快感”是《Chain Dive》锁链系统的两大特点。速度感自然不必多加解释，只要熟悉了锁链的拖放操作，在游戏广阔的空间中飞速前进是非常容易的事情。虽说这个游戏是以 3D 多边形来表示的，但是在场景设计上还是基于 2D 平面，换言之，游戏者操纵的角色不能在画面中进行纵深方向的移动，就和 NAMCO 的《风之克罗诺亚》一样。与后者不同的是，《Chain Dive》非常强调竖直方向的上下跳跃，不仅因为锁链必须悬挂在高空的光点上，游戏的场景设计和视点切换也要求玩家对悬挂跳跃非常重视。不过这样问题倒出来了，如果游戏的视点如同《风之克罗诺亚》那样基本没有变动倒罢，游戏中视点转换非常频繁而且还经常不向着你希望的方向转，导致的后果非常严重……我就是因为在玩游戏的时候本能地抬头向头顶上方寻找悬挂点，每次玩过以后都脖子酸痛不已(不信的话可以自行尝试一下试图抬头却又不能将视线离开眼前屏幕，一直保持后颈肌肉紧张状态的感觉)，据说这样便是入戏了-_-bbb　爽快感自然是杀敌带来的畅快淋漓，如同许多流行的 ACT 一样，本作同样具有连击系统，在一定时间内击破复数敌人就能形成 COMBO，COMBO 不但能提高攻击力，还能够回复一定数量的 HP，在空中无数冰块间来回穿梭跳跃并逐个击破正是爽快感的来源。不过这个也有副作用，至少我觉得，假如长时间玩这个游戏，PS2 手柄的 R2 必是命不久矣……

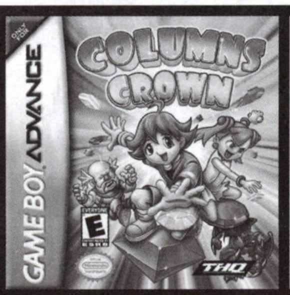
当然，一个出色的游戏并不能只有一个好的系统。《Chain Dive》的关卡设计算是非常优秀的了，版面变化的丰富怕是任天堂也难以企及，在一个游戏中就包括了横版过关、纵向跳跃、解谜、直线竞速、RAC、耀奇岛（别问我耀奇岛是什么个概念，打了就知道-_-）等多种形式的关卡，而场景从海洋、城市到雪山、溶洞无所不及，不由得令人赞叹。先提个醒，各版面的难度也如同场景一样变化多端参差不齐，大家得有心理准备……若不是女角色们浓重的日式画风，或许本作真象一个典型的美式 ACT。游戏的音乐和场景极为相配，画面和操作感也没有什么可以诟病的地方；剧情略显突兀，一个以“神”为背景的世界似乎和游戏本身的情节并不搭调。话说回来，最近这样优秀的游戏真是不多见了，除了难易度设置不合理和脖子的问题(没准就我一人有这毛病-_-)外，完全可以称之为杰作，若是见到千万不要错过，顺便期待着 SCE 的续作！

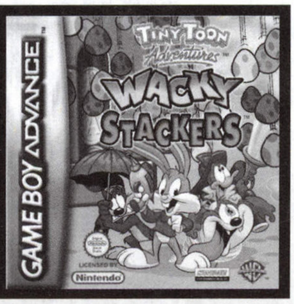
永远的“砖头”



方块类游戏的寿命及其历史估计都很难探究了,也许从电子游戏这一概念的产生开始,这类游戏就等上了游戏的历史舞台。而至今此类游戏依旧在众多令人眼花缭乱的游戏类型中占有一席之地,虽然已经不再是主流,但其强大的生命力可见一斑。这类游戏虽然只是一种 PUZ 游戏,但其游戏方式中却加入了动作元素,怎样才能更巧妙地消去更多的方块,是玩家最为关心的主题。故而这一类游戏便凭借其趣味性和多变性成了 PUZ 类游戏中的第一主打游戏类型。

我相信大多数玩家首先接触到的方块游戏应该是那款在红白机上的俄罗斯方块,还记得那六个跳舞的小人吧。记得小时侯第一次玩到 FC 时玩俄罗斯方块的那热火劲,真是令人怀念。虽说这款俄罗斯方块最早是出现在街机平台上,但个人却没能有那个福气一睹其风采。所以要讲 GBA 上的方块,还是得讲到这当初的初代方块,因为这类游戏的游戏方式和及其大体规则是由它所奠定的,至今尚无大的变化。一直在改变的只是游戏的展开方式;加入了一些 RPG 的要素,让游戏方式更多样化而已,游戏核心依旧是那个目标:怎么消去不断出现的方块。

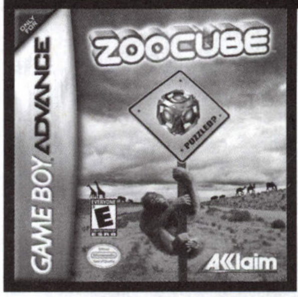


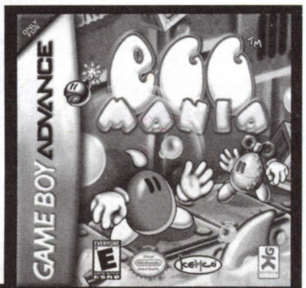


游戏方式概述

此类游戏因为一直以来都没有多大的变化,所以其游戏方式有很简单、明了。首先,游戏的进行都是在一个框状空间内,给你限定了一定的范围。在这个范围内方块不断地从上方或底端出现,但在框内保持活动状态的方块,也就是受你控制的,始终只有一块,当当前块固定后才出现下一块。每块方块都可以沿着逆时针或顺时针方向改变其形态。而在旁边肯定会给你提示下一块方块是什么样的。而消去方块的方法则是要让每一层都被块砖填满,而方块的形状却各不相同,这就要你好好考虑了。所以总的来说其游戏方式便是将不断出现的形状各不相同的方块垒到一块并尽力把它们往下消,不要使方块堆到其出发端就可以了。

以上的游戏方式总述其实仅限于初代的俄罗斯方块类的游戏，其 GBA 的移植版本自是漂亮了很多,但总的游戏方式还是基本上如此,我想只要是上个世纪 80 年代出生的玩家应该是对其相当的熟悉了，那就不用多说,让我们来看看在此基础上的变革吧。

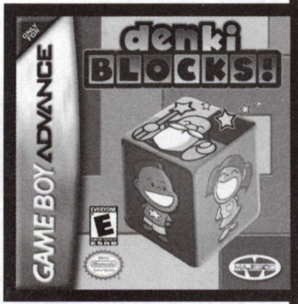


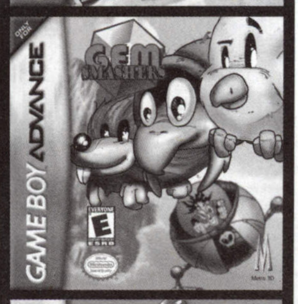


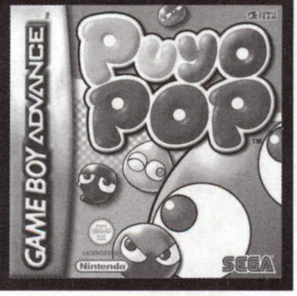
游戏方式的变革

要说方块类游戏的变革,作出最大贡献的莫过于一类叫宝石方块的游戏了,至于为什么要说是一类游戏,因为这个变革相当不错,现在的方块类游戏多已经是使用的这类游戏方式了,应该是一大类了。由于这类游戏的逐渐普及,方块游戏已经在开始逐渐屏弃传统的俄罗斯方块那种老掉牙的游戏模式了。

那看看这宝石吧。最大的改变在于消去方块的方式以及方块的构成。之所以有宝石方块这个名字,是因为方块形态的改变,不再是以前那种整体结构的板砖儿式的形式,而是由一颗颗的宝石组成的宝石串来扮演这一重要角色。由于形成了宝石串,所以方块不再有形态上的区别,区别而是放在了宝石的颜色上,而且一个串还可以被拆开,不象以前那样固定的形态。而早期的宝石方块在方块固定前只能改变各个宝石在串中的位置,不能改变整个串的横竖状态,后来终于结合了初代的优点,宝石方块也可以或横或竖的调整形态了。正是由于这样的改变,消去宝石组成的方块堆不再是以前那种填满一层后的消去,而是要将同一种颜色的宝石凑在一起,形成一条纵向的,或横向的,或斜向的,这样就可以一起消去这一条线上的同种颜色宝石。除此之外在对战模式中,还引入了互相影响达到骚扰对方的目的,增加了游戏的整体趣味性和众人同乐的对抗性,算得上是方块游戏的一种升华。

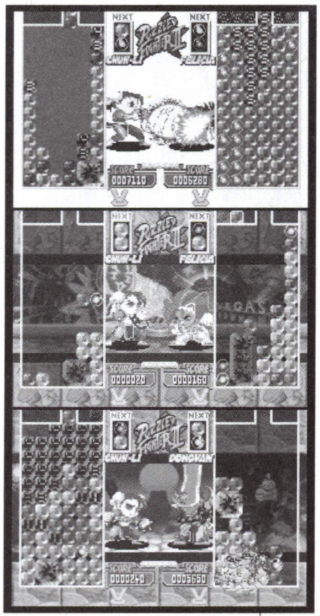






下面我们就来看三个比较成功的“新方块”游戏典型:

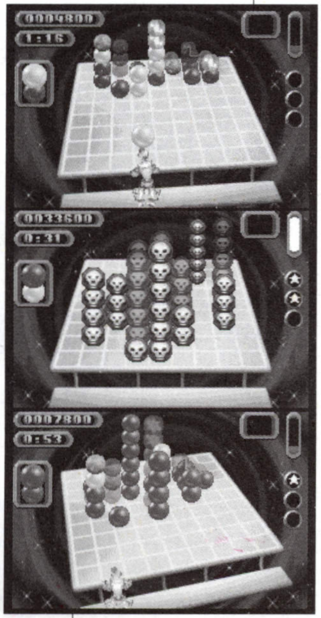
Puzzle Fighter II

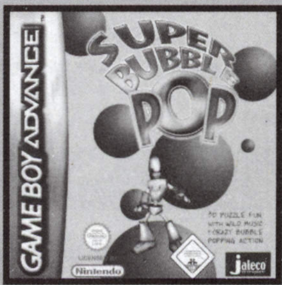


本是一款相当经典的 FTG，想当年也是 2D 格斗的王者，将一款 FTG 和 PUZ 结合起来，也算是有创意了。游戏画面依旧是街霸-口袋战士的风格，相当的 Q。而换成了 PUZ 应该是更能容广大 MM 玩家的青睐。游戏中引用了原作里面的部分人物，虽然相对 FTG 来说少了很多，但作为一款 PUZ 也够了，毕竟战斗的不是他们，是你自己。当你很牛×的将对手解决掉时，选的人物就会精彩的演绎属于他的那招华丽的超必杀！

看看游戏系统吧。作为一款 PUZ 的方块游戏，最主题的就是方块消去。看似简单的东西，则内含大玄妙。首先，此作的方块也是宝石，每个单位的方块是由两块宝石构成，可能两块都是同色，也多为不同色，颜色分为红、黄、蓝、绿四种；A 键为顺时针转动方块，B 键为逆时针转动。但最重要的这款方块的消去方法不是同种颜色相凑到一块就可以消去，而是要有一种光球才能消去，所以说不管你累积了多少同种颜色的宝石块，没有同色的光球也不能消去，要小心了哦。这个比赛不要妄图一直保持你的框内能够干净，因为这个方块游戏的对抗性是很大的，对手互相之间的干扰极其强烈，一次干扰放下来的干扰方块就可能占掉你一半的空间，着实吓人，也就使得游戏存在很大的戏剧性，你有可能在瞬间就挂掉，也可能在瞬间挂掉对手，都在呼吸之间啊。街霸方块 2 算的上是一款 2D 的方块典型，虽然 GBA 的 3D 表现机能不是很强，但其上还是推出了一些 3D 化的游戏，连方块类游戏都没例外，照例也来凑一脚，出了个什么 3D 弹球样的方块游戏。但游戏方式及其系统，倒是可以看看，也算是对方块类游戏有那么点创新吧。

Super Bubble Pop





一款 3D 化的方块游戏。画面我就不说，我想大家都应该能猜得出来，不讲了。既然 3D 化了，那游戏方式一定会大大变化，因为从平面上的两个方向变成了空间上的四个方向。初始可以选择的人物有两个，但随着游戏进行还可以打开两个隐藏人物，但这和街霸不一样，人物都大同小异，所以选什么无所谓。创新的在它改为 3D 后的游戏方式上。游戏的进行是人物在整个框的一边不断推出小球，颜色也共分为红、蓝、黄、绿四色。但都是一个个的单个球为单位，象打保龄。将球推到方框和你相对的另一边，而那边也会不断的出现各色的球，这就使普通的方块游戏的单边发出方块改为了两边同时出，两股力量要在中间不断的抵消。既然是 3D 化的游戏，那就要体现出来，所以方块即颜色小球不光是能在方桌这个平面上不断的排列，还会往上爬。因为要消去小球只能是三个同色球在一块才能消去，所以就有可能不同色的球在一快，而且如果不尽快消去的话小球高塔会不断向上攀升。升高了的小球塔虽然好看，可不好玩哦，它会增加你在右边的一能量槽，当槽满时就会 Game Over 的，这是在纵平面上的问题，而且在横平面上即你人物所在平面上要是被球挤到了你的版边，也会 Game Over 的。那要怎么赢呢？最传统的方法在这也行得通，你只要清干净了整个版面上的球就可以过关。除此之外还有另外一个赢得比赛的方法，就是在右边的那个能量槽下面还有三个星状球，在游戏中你会碰到这样的球，你只要集满了三个就可以照样通关了。总的来说这款方块游戏是款改良比较大的方块，将两个方向的方块运动改成了四个方向，其创意点应该说是很不错的。

Uminin no Puzzle de Nimu

这款方块也可以拿出来说说，因为其游戏方式也和其他的方块不大一样，很小品的味道。

游戏的风格绝对是走的 MM 路线，画面风格是一种淡彩的水粉，整体给人一种很清爽的感觉，玩起来应该是很轻松的，完全没什么压力~（其实玩游戏本来就没压力的哈~）

这款游戏完全不同于其他的方块游戏，并不是普通的方块消除这种游戏方式，也有人物的选择，每个人物都有速度能力限制，粗玩这个游戏的时候并没有感觉到每个人物的明显差别，但是当完全投入到游戏里时才体会出其中不同人物的“奥妙”，很值得花时间去研究一番。第一个是海之人，第二个是谷之人，第三个是暗之人。游戏方式不是以前的宝石堆积后的消去，而是要靠你的小人儿去撞掉同色宝石才行。所以这就涉及到了小人的颜色了，三个不同的小人都有个初始颜色，海人是蓝色、谷人是红色、暗人是绿色，而要在游戏中消掉各种颜色的宝石就要使自己变色，所以在游戏中就出现了可以让自己变色的设置，一个象弹簧的东西，小人上去撞一下就可以变为那个变色装置的颜色（针对每种颜色都有其单独的装置）。但不要以为就这么简单，游戏难度还是比较高的，第一个难点在于游戏中的出现的那些骷髅，这些不起眼的骷髅只要你一碰上，马上挂掉，绝对是秒杀！难点之二：而小人不会静止着让你控制，他会不断的在整个画面上弹来弹去，稍没控制好就可能碰到那些可恨的骷髅……所以一定要非常小心，但倒是很有趣的设置：）此类作品虽然不是大作，但是能给你的乐趣却是任何大作都不能及的！

サッカ-ライフ!

SOCCERLIFE!

We are challengers to EURPOE

cavia 是一个对于大多数人来说还很陌生的制作小组，但是他却在 2004 年给了大家一个惊喜，FAMI 通金殿堂的评价让这个本来没什么人关注的游戏得到了空前的注目。于是我惴惴的跑到官方网站，想要一窥究竟，首先映入眼帘的就是 BANPRESTO 首页大大的广告"究极のサッカ-人生シミュレ-ション！"。心里"哦"了一下，游戏走的是体验类模拟的路子，心里开始像幻灯片样的闪过虚拟人生等几个游戏……然而，公布出来的画面又吊足了我的胃口，和创造球会不同，游戏的画面干净，发色数多，显得更为的鲜艳，比赛中的镜头感十分好，给人以很大的冲击。几张图里不断张扬、强调着"投入感"这三个字。训练，比赛，恋爱，结婚，生子，抉择……游戏包容了一个人人生大部分历程。

翻查制作人列表，发现这样几个名字

BANPRESTO 方面——金坂 吉久，代表作品：GBC 版《超级机器人乒乓大战》；CAVIA 方面——辰野 英志，SEGA 土星上 J 联盟创造球会系列的导演兼制作，在 SEGA 任职期间也制作了《SEGA GT》等游戏，ENIX（现 SQUARE·ENIX）在 PS2 上的日本代表选手にならう也是由其担任制作；逸见 则之，PS2 版《我和魔王》的导演，SS 版《机动战舰·三年の空白》的导演；现场解说由在英国留学取得教练资格的西冈 明彦担任。几个人都属于实力派！对于 BANPRESTO 和 CAVIA 来说，在《机战 MX》的制作中，能拿出这样一个制作团队，此作还是有相当高的期待度！

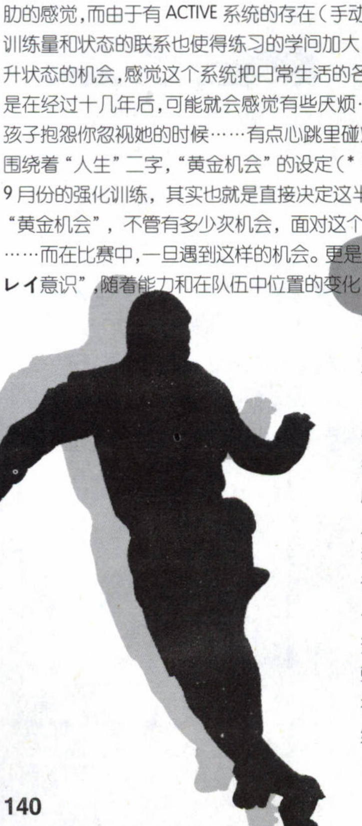
2 月 26 号，游戏正式发卖，官网也同步趁势更新了游戏的介绍。从各大 BBS 的反应来看，游戏反响一般，买到的人都还在探索中，更多的人还处于观望状态。等我拿到手的时候，已经有人开始骂这个游戏了，是优是劣，就让我们用 SEGA 的《创造球会 3》、KONAMI 的《J 联盟战略版》和此作来作个横向对比，对比一下三个厂家的三款游戏。

对于一个模拟类游戏来说，最重要的是代入感，系统，和耐玩性，其次是画面和音乐等等。

相比·系统篇

足球人生

游戏虽然是意义上的第一作但是从整个系统看来几乎找不到败笔，系统显得稚嫩却也完善：个人训练和队伍训练搭配的很不错，不会让人对任何一种训练产生鸡肋的感觉，而由于有 ACTIVE 系统的存在（手动训练课题）进一步加深了代入感。引入训练量和状态的联系也使得练习的学问加大，和队友沟通以及和女孩子约会都有提升状态的机会，感觉这个系统把日常生活的各个方面串联到了一起。唯一可惜的就是在经过十几年后，可能就会感觉有些厌烦……尤其是当走了桃花运后，一大群女孩子抱怨你忽视她的时候……有点心跳里碰炸弹的感觉（笑）。游戏的整个系统都围绕着"人生"二字，"黄金机会"的设定（* 注）应该说是游戏最大的亮点了，每次 9 月份的强化训练，其实也就是直接决定这半年里能否过上好日子。而这个槛就是"黄金机会"，不管有多少次机会，面对这个东西，恐怕还是会保持 12 分的警觉吧……而在比赛中，一旦遇到这样的机会。更是会兴奋到不行呢。另一个要素就是"プレイ意识"，随着能力和在队伍中位置的变化，球员会慢慢的领悟，而在比赛中实施。住进数十亿的豪宅开着最名贵的跑车，身边的 MM 是那种约会后只加状态，语学力，以及好感，而不减体力的尤物……多么惬意的感觉^_^。而游戏中的很多设定也很巧妙，比如：在开头几年很多大牌球员都会相继引退然后转生成为新人……每次看到齐达内，巴乔等人闪着可爱的大眼睛，叫我前辈的时候我就特别的开心，随便答应和他们来个训练（说实话他们的训练水平真低啊--b）他们的好感度就坐飞机样的往上升~比赛的时候老传球给我……哎，造孽啊。成就感油然而生，相比起这些，最初的遭人白眼以及为了主力地位对教练的阿谀奉承也就不那么重要了~



创造球会 3

球会系列经过近十年的洗练，其系统的整体构架已经逐渐形成及完善，兼顾俱乐部建设和所在地的发展，以俯视的姿态对一个球会进行多方面的育成，完成将球会由小做大，由弱转强的过程。单从系统来说，球会的成就是另两个作品望尘莫及的。而玩家把一个球员练到暴柱后带来的成就是难以用语言来形容的。游戏对于玩家的要求比较高所以相对的门槛也就提高了，即使是系列的老鸟，在接触新作也需要一点时间的适应。游戏另一个值得大书特书的就是其开放度，游戏在最大程度上让玩家对自己控制的队伍产生一种拥有感，从队服到队歌到周边产品甚至是球迷的啦啦歌，都在玩家的控制范围内，更不用说是体育场馆和俱乐部本身的建设了，而系统完善的同时，他离那些 LU 或者说是平时工作繁忙的人来说，也就越来越远。好在现在足球在全世界范围内热度不减，球会系列也已经形成一批忠实的铁杆玩家，游戏也保持了 20 万以上的销量，这个成绩对于现在的游戏市场已经可以说是一个不小的奇迹了。

J 联盟战略版

KONAMI 继 FINAL FORMATION 后在 PS2 平台的第二次尝试，相比起前一个实验性作品，本作打着实况的牌子，受到的关注也不可同日而语。以白贝利济科作为招牌，辅以几个造型夸张的虚拟人物，给人的感觉是 KONAMI 将会做出一个和别人不太相同的东西。然后真正玩过游戏，才发现游戏的系统是显得多么稚嫩。全部球员和 staff 的能力都由等级甚至是具体的数字划分清楚，育成游戏的未知和探索性被削减到了可怜的地步。寻找球员的时候，对方的能力一清二楚……挖到手后一定成就感也没有……想了半天……这不就是一个 WE 里 MASTER LEAGUE 的强化版么？而此作整体始终给人感觉是一个用 J 联盟数据库做出的一个劣质游戏，而堆砌在数据上的就是 KONAMI 苍白的育成要素，训练给人的空间十分小，作用不大，更多时候需要考虑的是如何在频繁的比赛中保留出足够多的体力。游戏少数的卖点之一"连协"，出现条件比较苛刻，加上即使出现也不能保证能够破门得分，使得使用性大减……更多的感觉只是做做秀而已。

相比·画面 & 音乐篇

创造球会3

球会系列从SS到DC再到PS2（GBA的就不算了……），画面经过了几次进步，也经过了几次退步（— —b）。画面问题一直也是争议比较多的东西，我不想在同系列间进行对比，意义不大，我只想客观的说说游戏画面。球会3的画面略显发黄，总体素质算中等偏上，玩家经过十年左右的游戏，基本上就能把所有的“套路”熟悉个透，看到球踢到哪边，几乎就可以知道球会不会进了……还好球会比赛中即使关掉过程画面也能通过赛前的布置而更换球员（球会的系统真是没话说）。比赛之外的画面，球会并不是特别多，几幅简单的贴图就已经相当满足了。球会的音乐做的是很到位的，尤其是有自编应援歌等设定，让BGM不只是做为一种纯欣赏的东西~更作为一种“成就”而存在。游戏美中不足的就是漫长无比的读盘……不得不说遗憾。

J联盟战略版

其实这款游戏的画面也不应该放进来讨论的……因为游戏的画面和WE6FE的画面没有多大区别……应该说就是一个模子印出来的。这样做虽然让熟悉WE的玩家很有亲切感，但是作为一个用来看的东西，画面明显显得魄力不足，镜头缺少拉伸……游戏中大部分的比赛我都是开着最大倍数进行的，罪过啊。不能不说游戏的比赛画面让人看的混混欲睡，毕竟电脑AI就只有那么高。除去比赛画面……游戏80%的时间给我们看的都是单色的背景……玩着玩着就容易犯困……怀着对三个球员的憧憬玩了数十个小时，结果得到的却——几个人只是好看的，嗯……放出来给大家YY的。至于BGM的话，用来催眠真的很不错。

足球人生

前面已经说过了游戏的画面色彩明艳而且十分干净，镜头的运用十分到位，给人一种身临其境的感觉，魄力十足，不得不对导演的功夫赞一个。唯一可惜的就是游戏的套路少的可怜……而半场和全场结束前的“例行公事”让人觉得哭笑不得，在同屏人稍多的时候还会出现拖慢的情形。不过从整体来说，游戏的画面在同类游戏上绝对属于佼佼者。相对于比赛画面，争议更大的是游戏中人物的建模，前面在BBS也和别人争论过这个问题。其实游戏的人物是偏向一点卡通风格而不是写实风格，这也是为了和游戏的整体风格相对应。以其抱怨游戏里球员的脸过于接近，不如说游戏在写实和美型中寻找着一个中和点……谁都不希望自己培养的是个比小罗还丑的家伙吧……（绝无贬义）。游戏的解说显得中规中距，这也是由于游戏本身的“套路”不足决定的。说起游戏的音乐，最容易被记住的就是开场那段气势恢弘的乐曲吧，是同类游戏中少见的大气。而黄金机会出现时急促的节奏也是让人手心发汗。

相比·耐玩度篇

足球人生

游戏里可供培养的球员可以说就是多的数不清……加上著名选手退役后的“super star”系，估计没什么人会抱怨找不到喜欢的球员吧，球员的国籍分布也还算比较平均，大部分的国家都能找的到，（里面的中国队还是挺强的，第一年看到的时候是32位，等我第一个球员进入国家队后，已经升到了世界第13位了）虽然亚洲里日本和韩国的人还是多了些……但是想找到自己想培养的国籍的选手绝对不难。而往大的分类看，队员是按位置分的，也就是前锋，中场，后卫和守门员，而每个球员也都有自己的价值和档次（good player/super player可以在卡片上看到），和自己的卡片。而评语和称号也是随着育成的进行而不断改变。比如你育成的是现实中某国家队的主力，那么在评语中就会说“……未来国家队的栋梁之材”云云。而称号十分之多样，阶梯性也很明显。每改变一次称号都可以看作是人生的一个脚步。伴随着称号的逐渐变化和周围环境的改变，人生也走过一个又一个春夏秋冬。一般情况下，买来的球员是17–19岁，而退役要到40岁左右，这就有至少20年的时间，游戏的进行是按周来算的，也就是说，想要体会一次完整的人生至少也要玩到20年。当然如果还想培养他的后代的话~自己算吧^_^。也许有人要问，玩一个人玩20年不会觉得很闷么？对于这个问题怎么说呢？首先，同时最多可以控制的最大人数是五个，他们不是独立存在的，而是在同一个世界里。是敌是友都有可能，如何处理各个人的行动，是和其他人一起配合还是自己打下自己的天空，本身就是一个值得去思考的事情。同时作为个体来说由于自身能力的不断发展，游戏里提供的各种可以购买的商品和日常起居都需要时间和资金的积累。为个人，为家庭，为球队，为国家。20年应该不算一个很长的时间……我完成第一个退役的选手是在37岁，拿了除掉法甲的全部奖杯（再花一年，拿法甲也是小意思）已经走到人生的最辉煌时刻，于是也就让他退掉了……之后我就买进3个中国球员……前后一共玩了100年的样子。可以说游戏还是很耐玩的，虽然不能和球会相提并论，但是至少不会让你进行几个小时游戏就厌烦。

创造球会3

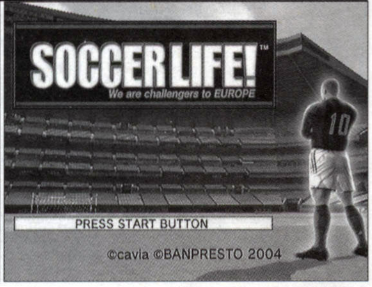
球会出了名的就是值得研究和挖掘的要素特别多，给了玩家广阔的空间，各个留学地的出现条件，复数留学的条件，强力架空球员的名单，王牌球探的获得，最强阵型的讨论……等等。通常情况就是游戏已经出了半年多了，仍然有很多的东西没有被发掘出来，而关于游戏的讨论更是能一直持续到下一部作品的面市。VS系统逐渐完善，让玩家和玩家间的直接对话和竞技。也让游戏有了全新的发展空间。游戏中虽然从头到尾都只能带领一只球队（不包括国家队），但是最开始选择本处地的不同，对整个游戏的玩法都会产生翻天覆地的变化。所以进行多次游戏，也可以保持全新的新鲜感。而球会也是我随PS2购入的游戏之一，一直到现在，还有时候拿出来玩上几个月，并乐在其中。可见游戏的耐玩度之高。

J联盟战略版

游戏本身可供选择的队伍范围就是J联盟J1和J2的这几只俱乐部，里面的球员都是现实存在于这间俱乐部的球员。而每只队都有其必须达到的目标，游戏的进行过程就是达成队伍目标，同时一步步朝自己的目标迈进。其实，这种模式本身就让游戏的进行呈线性前进；而游戏中架空球员过少，能力不足，加上前面提到的对手能力的已知性，让游戏的进行缺少新鲜感，很容易乏味。游戏里收集要素比较匮乏，除去必备的几座奖杯外，也只有称号的获得有些意思了。然而就是这几个要素的收集只要有目的的进行，加上些手段，一般十年内收集不是问题。有这十年，培养一只无敌的队伍……就更不能称其为问题了。接下来呢？游戏可以供玩家驱驰的空间显得太小了……

综上所诉

足球人生想要撼动创造球会的霸主地位还显得まだまだね，但是游戏中显示出的制作小组的诚意和游戏本身体现出来的素质还是让人欣慰的，这也看出众厂家都对足球游戏这一市场虎视眈眈，SEGA和KONAMI想要在自己的地头上一如既往的坐稳，就需要不断突破和超越自己！



STORY MODE	故事模式
Z BATTLE MODE	1ONQ BATTLE(连续挑战模式)
	team BATTLE(组队对战)
challenge mode	挑战模式
free BATTLE MODE	自由模式
training mode	practice(自由练习)
	tutorial(自由训练)
remote vs mode	通讯对战
option mode	セッティソグ(系统设定)
	ショソプ(商店)
	ラソキソダ(得分查阅)
	ミュ▮ジアム(博物馆)

相关说明

■ 游戏中的很多操作都需要消耗相对应数量的气力值,战斗时要灵活运用,多多注意找机会恢复气力!

■ 画面上方的是防御槽,当防御槽减到最低的时候会被对手破防,这时候会出现气绝。

■ 游戏中的气功弹对于牵制对手有很大的作用,另外由于损血也相当多,可以多加利用!

■ 游戏中的每个角色都是有级别的,分别都有三个级别,级别越高角色的攻击力和防御也更高,另外高级别的人物可以使用低级别角色所没有的必杀技。角色的高级别需要在 SHOP 中购买。

■ 游戏中的攻击手段是有攻击防御相克关系的,具体是强攻击克弱攻击--弱攻击克投技--防御克强攻击--投技克防御,这些规律需要熟练掌握才能在战斗中给予对手重创

■ 弱气弹和强气弹是分别可以用弱攻击以及强攻击来反弹回去的,这样就可以破坏对方的压制了。

■ 有很多特技如果在气力 100%的时候发动会出现特写镜头,相当有魄力!

■ 组队战中组队有固定的数值的,同 CVS2 那样,总共是 4 的点数,如果你选了一个人物的 LV3,那么再选人的话只能选用 LV1 级别的人物了,如果第一个人物选的是 LV2 那么就能选用一个 LV2 的人,或者是选用两个 LV1 的人。

角色 & 必杀解析

由于角色的级别不同,必杀也会有变化,但是只有一部分会变化,所以重点介绍变化的必杀,每种级别都有的例如投掷技能和特殊技能就不再累述了,另外需要注意的是角色和对手所处的位置的不同也会影响必杀的种类,这些会在必杀后面详细解说。

舞空术	按方向键两次	冲刺	任意方向键连按两次
弱攻击	A 键	强攻击	B 键
冲刺追击	方向+R	防御	按住 A 键或 B 键
投技	近身 A+B	换人	L 键
瞬间移动	方向键+L	加速移动	方向键+R
气力回复	R 键	远距离必杀技	R+A+B
近距离必杀技	近身后 AB	特殊能力	L+R
弱气弹	R+B	强气弹	R+A
强气蓄力弹	R+A(按住)		

孙悟空

LV1	冲击波,元气弹(必须保证气力槽为 100%,然后在对方上空发动)
LV2	冲击波,强力冲击弹(全方位)
LV3	冲击波,强力冲击弹(发动之后会自动瞬间移动到敌方面前进行攻击,命中率相当高)

特殊能力:界王拳,效果为攻击力增加但是 HP 会不断减少,需要气力 100%才能发动,另外在 LV3 的时候还能瞬间移动,控制方向键+L 即可

短笛

LV1	强力冲击波(上方),魔贯光杀炮(平行),跟踪气弹(正下方,包围效果)
LV2	强力冲击波(上方),魔贯光杀炮(平行),跟踪气弹(正下方,包围效果)
LV3	强力冲击波(上方),魔贯光杀炮(平行),跟踪气弹(正下方,包围效果)

相比其他角色来说短笛的必杀有点平淡无奇,但是跟踪气弹的威力还是相当大的~只是使用条件就没有魔贯光杀炮那么宽松了!

小林

LV1	召唤攻击(上方),能量弹(平行),气元斩(正下方)
LV2	召唤攻击(上方),能量弹(平行),气元斩(正下方)
LV3	召唤攻击(上方),能量弹(平行),元气弹(正上方,气力 100%),气元斩(正下方)

特殊能力:界王拳(发动条件同孙悟空),另外投技是太阳拳,招数本身没有任何攻击力,但是可以让对手气绝,之后可以接各种必杀。

贝吉塔

LV1	冲击波(上方),斗气攻击(正下方),强力冲击波(正上方)
LV2	冲击波(上方),斗气攻击(正下方),强力冲击波(正上方)
LV3	冲击波(上方),斗气攻击(正下方),强力冲击波(正上方),斗气释放(下方,气力 100%)

P.S 大家仔细观察哦,贝吉塔的各个级别的造型都不一样哦!

基纽队长

LV1	冲击波(上方)、交换身体(下方),冲击弹(平行)
LV2	冲击波(上方)、召唤攻击(平行,正上方)、交换身体(正下方),冲击弹(平行)
LV3	冲击波(上方)、召唤攻击(平行,正上方)、交换身体(正下方),冲击弹(平行)

注意:交换身体不是像原作那样,在游戏中只能交换对手的 HP 或者是气力

弗里萨

LV1	冲击波(上方),岩石斩(平行),岩石攻击(正下方),能量弹(正上方,气力 100%)
LV2	冲击波(上方),岩石斩(平行),岩石攻击(正下方),能量弹(正上方,气力 100%)
LV3	冲击波(上方),岩石斩(平行),岩石攻击(正下方),能量弹(正上方,气力 100%)

特殊能力:类似界王拳的技巧

悟天克斯

LV1	幽灵攻击(正上方),冲击波(平行)、炸面圈攻击(正下方)
LV2	幽灵攻击(正上方),冲击波(平行)、炸面圈攻击(正下方)
LV3	幽灵攻击(正上方),冲击波(平行)、炸面圈攻击(正下方)

合体效果是有时间限制的,每个级别的合体有效时间都不同,三个级别的时限分别是 30 秒,50 秒和 70 秒。

人造人 18 号

LV1	冲击弹(上方),冲击弹(平行),冲击波
LV2	冲击弹(上方),冲击弹(平行),冲击波,17 号发动防护罩(正下方)
LV3	冲击弹(上方),冲击弹(平行),冲击波,17 号发动防护罩(正下方),16 发动手腕加农(正上方)

特别提示:18 号释放强气弹和弱气弹是不用消耗气力槽的~大家善加利用吧!

孙悟饭

LV1	冲击波(全方位)
LV2	冲击波(全方位)
LV3	冲击波(同孙悟空一样也可以瞬间移动后攻击,发动条件相同)

能力很平均,但是他拥有隐藏能力的,如果组队战最后一个出战而且前面的队友死光了就会发动类似界王拳的特技哦!

特兰克斯

LV1	闪光弹(上方,平行),冲击波(正下方,气力 100%)
LV2	闪光弹(上方,平行),冲击波(正下方,气力 100%)
LV3	闪光弹(上方,平行),冲击波(正下方,气力 100%)

P.S:他的投技是所有角色中攻击力最强的,一定要善加利用!

沙鲁

LV1	能量护罩(正上方),冲击波(平行,下方)
LV2	能量护罩(正上方),冲击波(平行,下方)
LV3	能量护罩(正上方),冲击波(平行,下方)

看看他的特技你会发现很游戏还是很忠实原作的,很多技能他都是吸收的其他角色的技能哦!看看大家能否分辨出吸收的是那个角色的技能!

人造人 20 号

LV1	眼睛光线攻击(正上方):冲击波(平行)、能量爆炸攻击(正下方)
LV2	眼睛光线攻击(正上方):冲击波(平行)、能量爆炸攻击(正下方)
LV3	眼睛光线攻击(正上方):冲击波(平行)、能量爆炸攻击(正下方)

LV2 和 LV3 的 20 号是可以吸收对方的强气弹和弱气弹的~

布欧

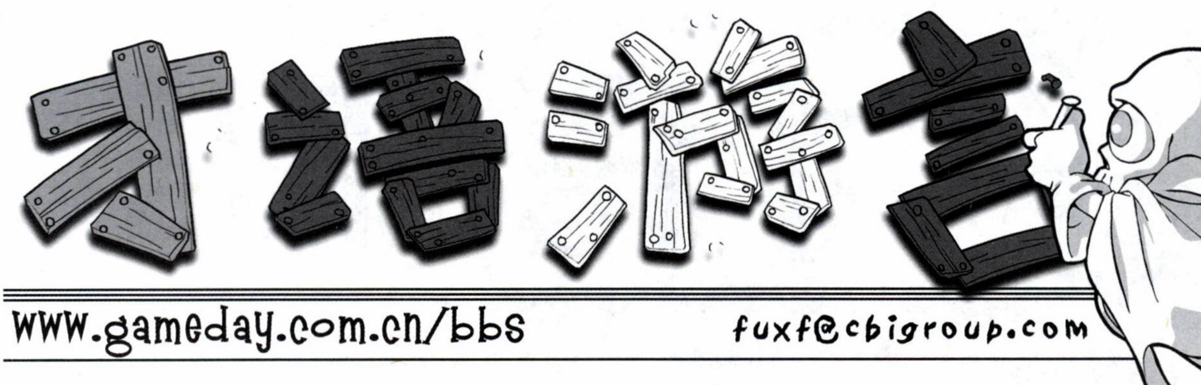
LV1	气息爆炸(正上方),冲击波(平行)、能量释放(气力 100%,正下方)
LV2	气息爆炸(正上方),冲击波(平行)、能量释放(气力 100%,正下方)
LV3	气息爆炸(正上方),冲击波(平行)、能量释放(气力 100%,正下方),跟踪光弹(上方)

P.S:布欧拥有 HP 自动回复的能力,而且不需要任何发动条件,自动使用。而且 LV 的跟踪弹更是超强!

隐藏要素

游戏中除了最开始的基本角色以外还有其他众多的角色可以选用,利用得到的金钱就可以在 OPTION 里面的 SHOP 中购买隐藏的角色和所有角色的高级别版人物,除了这些还可以购买故事模式中的三个隐藏篇章以及高难度的开启。另外前面也介绍过,在这里还可以买到博物馆模式的开启权限。

这个游戏绝对是 GBA 上最强的龙珠游戏,极佳的手感,加上华丽的画面,绝对是 FANS 不可不玩的作品。在画面上由于运用了放缩技术给人的视觉效果相当好。游戏不像别的格斗游戏需要搓招,只是通过按键的配合就能使出很多超级必杀,这足以让龙珠的 FANS 们感动的掉泪,另外相当多的超杀满足一定的条件还能出现超魄力的特写镜头。游戏还提供了很多的模式供玩家来游玩,隐藏要素也非常之多,通过完成游戏之后获得的资金购买隐藏人物和隐藏模式使得游戏的可玩性得到了很大的提高。总而言之,做为龙珠的 FANS 请一定不要错过这款制作精良的作品,相信我,它一定不会让你失望!



www.gameday.com.cn/bbs fuxf@cbigroup.com

午后的天色又照例逐渐阴暗了下去。这些日子成都的天气极有规律，早上阳光普照，中午转阴，入夜后开始下雨，越下越大，甚至有几个晚上还打了雷……然而这个下午，云层比往日更加浓密。

“哟，CLOUD你来啦？”DRAGON的声音里带有一丝兴奋，“马上做三个签，给他们抽！”

“耶？”这一瞬间陷入石化状态的有三个人，fei、短笛和牛蛙。

“哼哼哼哼，”DRAGON得意的笑，“你们以为我昨天说着玩的哪？”

时间转回上一天。

“CLOUD、星辰，你们干责任编辑也比较长时间了，要不要考虑歇一下？”编辑例会上，DRAGON突然提出了一个建议，“把工作都交出去，只负责普通编辑的工作，把神经放松一下。”

“求之不得。”CLOUD率先响应，但跟着也想到了一个问题，“那么我们这些工作要怎么办？”

“这还不容易？”DRAGON指指三个无所事事的家伙，“不是还有几个整天浮云着的么？”

“吓??”牛蛙手里的笔掉到了桌子上，而他身后则传来“咚”的一声，然后是短笛挣扎着从地上爬起来，把椅子扶好，重新坐回去。

“不要这么大反应，这也是锻炼你们的机会，”DRAGON一脸的“天将降大任于斯人也”那种激励的表情，突然看到后面一个稳如泰山的身影，“哟，fei你这厌倒蛮镇静的嘛……等一下……靠，他几时进入假死状态的？”

“大哥，我怕我做不来耶。”短笛一脸黑线，开始徒劳的交涉，但理所当然的被DRAGON驳回：“没有人不做就会的！”

一边的CLOUD和星辰在感动地击掌：“这么久了，终于可以轻松的做回编辑！”“去掉责任编辑的工作，我可以豪快的做攻略啊！”“我要去做形象整理工程！！”

另一边则是fei和牛蛙在大眼瞪小眼：“责·编？！我？！”“我，我才来不到两个月……”“突然叫我做这个……我，我还没刷牙……”

“挣扎是没有用的。”游戏日三巨头一起露出和蔼的微笑，“还是老老实实加油吧小伙子们。”

“一个责任主编，一个执行主编，位子只有两个，你们三人……这样吧，明天来公司以后抽签！”

“老大，您不是认真的吧？”

一个黑影把两人笼罩起来。“你说呢？”大魔龙那张巨大的脸在三人面前晃着，“不认真的我说来干吗，你以为是愚人节的玩笑么——CLOUD，签做好没有？”

“好叻~~~来叻~~~”CLOUD拿着三个纸团跑过来，“兄弟们，来迎接命运的挑战吧？”

“我，我在听音乐，我什么都没听见……”短笛欲盖弥彰地把耳机按在头上，却忘记把插头插上。

fei面色青黄地趴到桌子上：“我突然胃痛……”

“……”座位本来就在门边的牛蛙开始悄无声息地朝门口移动。

“你们三个，少装了。”DRAGON摘下短笛的耳机，掐住fei的脖子，顺便一尾巴把牛蛙从门口扫回来，“抽签吧。”

……

手里纸团展开，fei看了看上面的两个字“执行”。“执行主编？”他颤抖着喃喃说出这四个字，然后就一动不动了。

“喔喔，是你接我的工作啊？很好很好，来来来……”星辰一脸坏笑地把fei拉到座位面前，“那就仔细听好这个月的工作喔，有差池的话你要负责喔……喂喂，不要一听到任务就装死，你这招早就用烂了！”

fei机械地点点头。

“第一，要尽快决定本期CD光盘的内容，注意不要选些奇怪的曲子，还要尽快联系光盘制作人员……喂喂，拿笔记下来！你的脑袋没那么好记忆力的！”

成都的夏天要到了吧……

“……第六，统计本期读者来信和调查表，每一个问题每一个选项都要记录，并且反馈给各编辑……喂喂，在看哪里？快记！”

我是来自冥府的死亡使者……

“……第十八，把彩页……你丫又在逃避现实了？在YY个什么呢？真是没用的家伙……”星辰抽出一把加强型斩舰刀，背后则出现代表了青春和热血的夕阳，“抛弃掉幻想去战斗吧！拿起你的笔——然后是第十九……”

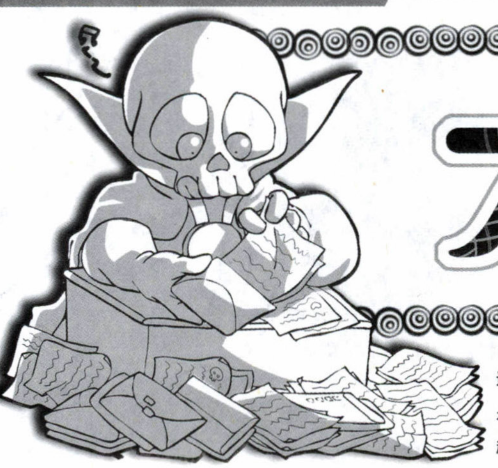
幻觉，都是幻觉，吓不到我的……

牛蛙在看着电脑屏幕发呆。fei浮云一般从他身边飘过。

“感觉怎么样？临时责任主编？”“彼此彼此啊，临时执行主编。”

“很爽吧？”依旧是轻轻松松的短笛笑眯眯的飞过来，“两位可是重任在肩喔！”

fei和牛蛙对视了一眼：“要不要把这人拉出去打？”“我没意见……”



才语邮局

“我发现一个严重的问题。”某编辑一边翻阅着当天的新来信一边用凝重的口气说（在他要求下隐去此编名字），“fei 你注意到没有？”

“我每天都发现新的问题……”fei 抬起充满血丝的眼睛，“不晓得你说的那个是什么？”

“每天都有新的问题？”DRAGON 不知几时从背后冒出来，“小伙子，你上个月都做了什么啊？”

“……就是因为基本什么都没做才会这样吧……”

读者的眼睛永远是雪亮的，当初制作时漏过去的 BUG，一个个被挑出来挂在城门墙上示众，看得人冷汗潺潺而下，例如有读者直接指出“PS 上《放浪冒险谭》本来就只有一张盘，什么‘DISC1 都没打完’，你到底打过没有？”在此只能说，我确实不记得那游戏是几张盘了……（短笛：“别丢脸了好不好？”）

顺带一提，调查表里关于评分的栏目，是直接决定了下期栏目的分配比例的，所以……请不要填那么多的“3”……（顺手抽出一封信，又是全部“3”分，附言：“这期就是没感觉，看在你们拼死拼活的份上，给个安慰分吧。”……无语，谢谢哦……）

“对了，你说的问题是什么？”fei 扭头问“某编辑”。

“为什么女性读者的来信，越来越少？”

“……”

“是因为他在 3 月号里那种对情人节的疯狂诅咒吧？把女孩子都吓到了……”星辰在旁边哼哼着往浮游炮里填充能量。

“废柴……”DRAGON 一字一句地说，“这期再做出得罪和恐吓读者的事情，就把你拿来熬汤。”

“哦哦……”fei 转过身，不让众人看到自己绝望的眼神。那个……本期已经写好的最后几页恶搞……最好不要被他们看到……

嗯，在结束本期例行的贫嘴之前，要说一件事……

最近“gameday@cbigroup.com”这个信箱收到不少病毒垃圾邮件，不得不每天进行两次大清理（每次都有数百封），为了避免读者来信被无辜砍杀，请大家在邮件标题上尽量使用中文（英文标题的，通杀），并尽量避免以下字句作为标题：“您好”“打扰了”“HI，我是××”“有个问题！”等等。最近的病毒邮件，真是越来越有礼貌了嘿。

✉ 重庆 夏伟

我从 7 岁时便有了任天堂 FC 的生日礼物；10 岁时个子刚好够得上街机的摇杆；15 岁时偶遇 PS，从此一发不可收拾。如今由于经济原因，只有 GBA 一部陪伴在身旁，还是我大一时辛辛苦苦攒了半年的津贴买的。如今大二了，我又开始攒钱，准备在暑假时买一台 PS2。PS2 上的游戏我还是很钟情的。最近大作的确不少，《WE7 国际版》、《战国无双》、《鬼武者 3》等等都是我期待已久的佳作。能请您介绍一下 PS239001 型的情况吗？我暑假打算购此机型，听朋友说挺好的。

这是在过去两年里读盘能力最好兼容性最佳的机型，价格也相对便宜……但是，现在几乎在中国大陆已经买不到新机了，你能看到的应该都是翻新机，这方面质量可就很难保证了。祝好运……

✉ 上海 胡一峰

咳咳，朕觉得在早朝以后翻阅一下贵刊的攻略，能令朕在闲暇之余更加喜欢微服出巡的地方是街机房、游戏机商店、网吧，哦呵呵呵呵……（某大臣：“臣以为……”“什么？你有不同意见吗？来，给我拿下！”“啊……”）朕就喜欢看攻略打游戏，怎么样？

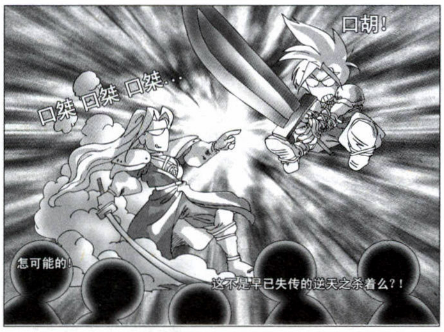
皇上圣明~皇上吉祥~（作清宫戏里某公公状）

✉ 南京 杨云霄

如果这本书能够将游戏部分全彩的话，那给人的第一印象一定比现在的黑白要好很多很多，因为我才接触两期《游戏日》就很难接受黑白色给人的那种单调枯燥了。还有一件事，你们一定会很吃惊，有很多不玩游戏的人也看你们的书，但只看彩页。所以为了提高《游戏日》的知名度，为了让更多的同胞喜欢上游戏，不用我说该知道怎么做了吧！最后说句题外话，fei 找了个骷髅当作自己，是喜欢恐怖的东西还是本身就长得瘦如干柴呢？如果是就得注意锻炼了，嘿嘿！

全彩么？（麻木状）最近这种呼声很高啊，但我们这点自知之明还是有的，在目前状态下作全彩，只能被鄙视吧（尤其是我的栏目，大家可以想想变成彩色后是什么样）……全彩，全彩，革命仍未成功啊。至于我的形象，嘿嘿，个人兴趣而已，您不觉得死灵战士很炫么？

这位读者还建议把攻略写成武侠小说……那么莫非是“只见主角一个鹞子翻身，铮然一声，圣剑出鞘，接着使出一招‘诸神的黄昏’直取敌方 BOSS，声若雷鸣，刹那间山摇地动，飞沙走石，但 BOSS 只‘口桀口桀口桀’冷笑数声，单手举起，红光迸发，顿时将那剑式生生定在空中！场内一干人众尽皆大惊失色：‘怎可能的！这不是早已失传的逆天之杀着么？！’……”靠，怎么越看越象港漫？我果然不是这块料……



✉ 上海 钱智杰

花 9.8 元买了杂志，发现有 2 张读者调查表，心中暗喜：难道老天给我二次机会让我中个奖，翻着翻着觉得不对，好像少了什么？当翻到一页看到有个 CD 袋，想起还有音乐 CD！奇怪了，怎么没有？气氛地跑到书摊对老板说应该 7.8 元而且应该有 CD，老板说进价就 9 元怎么可能 7.8 元，他这里就一本要就要不要就不要，我心想别的地方也没有了我就忍啊！我越想越奇怪，心想做“上帝”怎么这样难啊，再看了某小编所谓的无神论者，心想就算无神论也该有职业道德啊！

请冷静……首先让我们一起对无良老板的做法表示鄙视和谴责！你拿到本期书后如果他还是坑你，就用这一页去扇老板的脸~记住事先准备一双跑鞋，并看清周围的路线和环境……CD 的事情我们会想办法，不会让读者受到无谓损失的，请放心。至于那个无神论的事情，请您忘记它吧……擦汗，收到好几个读者关于这个的抗议信……原来上帝老爷子在中国势力范围也够大的（短笛在背后得意地偷笑着）。

✉ 杭州 T LOVE J

这次的征文比较有意思哦，只是看着从街机厅里成长起来的玩家，真羡慕啊~我可能连“LIGHT”级都算不上，仅有的会打的街机游戏是 KOF 和吞食天地，后者还是在土星机上爆机的，汗！GAMEDAY 在游戏的深入研究方面和隐藏秘技方面要更加努力才行啊！因为是一次性攻略，这点就显得非常重要了！可以利用网络去日本网站上看看有没有什么新的发现，也可以发动广大玩家嘛。

95 年以前接触游戏的玩家，没在街机厅混过的

怕是少而又少吧？当年我们羡慕可是“他家里有台PS！”那种家伙呢……（更早的时候是羡慕有SFC乃至FC的）玩一个游戏只要自己喜欢就行，玩多了也未必就可以高人一等的。至于密技什么的，老实说现在的游戏已经没有什么秘技了，大家可以回忆一下最近的游戏都有什么可以称得上秘技的要素——金手指除外哦！当然有这方面东西我们也会很乐意介绍给大家。

PS：这位读者字其实很不错，但不知道为什么每次看起来都比较吃力……

吉林九台 Hazaki

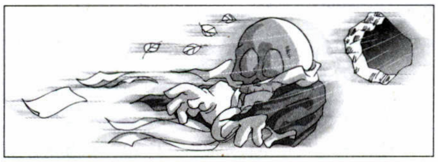
无论获奖名单还是能够在“才邮”上亮相的读者，为什么这里的南方人要远远多于北方人????真不知你们到底是亲戚朋友还是“早有预谋”的!!!!

啊呀，这个以前还没注意过，我倒希望自己有那么多亲戚，这样走遍全国不用愁了……最后，恭喜您成为我们“同谋”的一分子，下期也请来信继续和我们一起“预谋”。

西安 梵刹修罗

4月号25页有一个“空穴来风”，你们写“倒不是空穴来风”，想表达的是“有根据的”还是“没根据的”呢？结合上下文你们要说的是“有根据的”，但……空穴来风指所说的或听说的事是有根据的，不是胡编的。所以你们的原文理解起来就是……

“空穴”者，是“来风”的必要条件，“空穴来风”，意思就是有根据的说法……这是刚在字典里查到的，看来之前我用错了很多地方啊？多谢读者补正。



南京 朱明

是不是每项都必须得填啊，难为死我了，有点像填试卷。我很想质问一下：你们的《逆转裁判3》刊载了第一章、第四章，那二、三、五章呢？太吊我们胃口了吧？你们的调查表中填不舒服的文章那部分本人实在填不出，还望各位编辑见谅。我了解你们通过调查读者来改进杂志的心！

逆转裁判呢是这样的，因为第一章和第四章的联系比较紧密，中间两章属于“乱入”，考虑到篇幅最后还是没有加进去（但即使如此最后还是篇幅不够，真是悲哀啊）。

沈阳 徐嘉骏

我是用看“才语游言”时发笑的次数评定的，有些退步，fei兄还需努力。（他给我栏目打了2分）

不要这样……即使是相声演员也有说冷笑话的时候，不信去看春节晚会，某大牌和某大牌就经常说些连我90多岁外婆都不笑的段子。我说咱们打个商量，下次能不能根据您看我栏目时发出的笑声间隔次数打分，比如“哈哈哈”算3分之类？

哈尔滨 林川

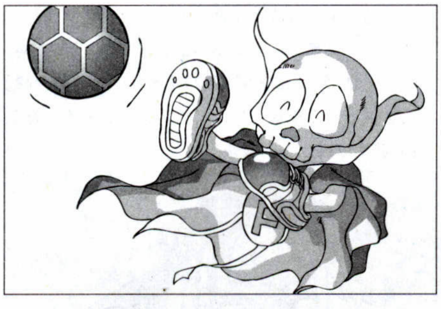
fei和牛蛙每天都从宿舍花20分钟跑到编辑部？这么惨，为什么不在编辑部附近租房子住呢？现在很多大学生都是在学校外面租房子的，编辑的生活不至于比学生还穷吧？

“你们花20分钟就能跑到编辑部？”短笛事后也提出了疑问，在第二天的计时中也证实这个时间确实有误——应该是30分钟来的。之后有一次加班到5点实在没劲走回去，打车回到宿舍门口才发现，计程表上显示距离为3.2公里。这点距离就要走30分钟，看来我们的体力确实已经不如学生时代啦……至于另外租房子的想法，短笛已经蠢蠢欲动了很久，但他现在好像连买新手机的钱都还没攒齐；而某个叫fei的家伙，根本都懒得去租……

兰州 梁军彻

这期的“我们的10年”足球专题很好，我又了解了不少知识，我想编辑部里一定球迷也不少吧，我喜欢的是AC米兰，不知道各位喜欢的是哪支？反正我希望AC米兰能在这次冠军杯上取得好成绩！

残酷的现实是编辑部里伪球迷居多，短笛、牛蛙更是彻底的球盲，fei本人也只是看个乐的主儿，踢得好看就去瞧一眼，虽然也认得出内斯塔劳尔亨利卡恩，但绝比不上DRAGON和美编小乐的热情……不过这次欧洲冠军杯八强赛第二回合真爽啊，尽是大逆转~攻势足球万岁。



张家口 王浩明

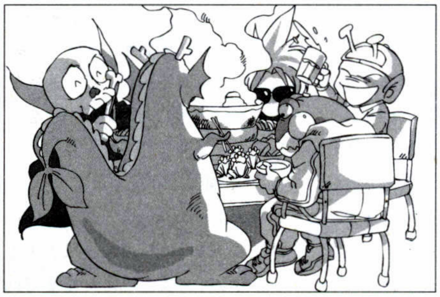
DRAGON失眠？数绵羊了没有？休息很重要哦，不喝安眠药，那感冒药也有催困的效果，不如试试？或者干脆让fei一棒子打昏，也可以起到一定作用嘛……

“我坚决不数绵羊~！”这是DRAGON毫不犹豫的回答，理由是会想起另一个失眠而数绵羊的美女藤崎诗织（他是藤崎诗织的FANS）……至于“一棒子把他打昏”这种做法，我估计没有任何龙族生物可以被一根棍子打昏，届时先昏过去的多半是我……（DRAGON：“口胡，你都不会坚决的说‘我绝对不会攻击DRAGON’这种话吗？看来你还是很想动手的嘛？……嗯？昏过去了？……”）

成都 尹科

新来的小编牛蛙兄，我希望早点看到你负责的版块哦！（牛蛙腿肥吗？割一只送我如何？好久没吃红烧蛙腿了！……）

牛蛙依然在精神奕奕地完成他的任务：游戏攻略中。本期的《三国无双·帝国》就是他的作品，希望大家能喜欢，他的研究类栏目还在策划中（即使是两栖类，也只有两条前肢而已啊……忙不过来），请期待。说起他这个笔名，每次出去吃饭的时候都会成为大家的目标：“喏，那餐馆……哦哦，活杀牛蛙！但是好贵……”“上次去吃火锅，我吃了好几只牛蛙呢……”



重庆 黄思渊

难道我们都叫只卖5元，各位编辑就将定价改为5元吗？做事业就该拿出点魄力来，没有点自信怎么在社会上混？!（其实我还没混进社会就是了）

咳，我们出来混，迟早是要还的……黄读者的建议很好，一定要展示魄力出来，没错，即使有读者建议杂志定价为一页一元我们也绝不能屈服……（真的有读者这样建议……）！

云南玉溪 芮家兴

其实我想告诉你们，我真实的性别是个女的，所以我有一个希望，你能送我台游戏机，种类无所谓。你爱怎样就怎样，人家已经是你的人了。

我们的读者真是越来越有想法了……什么游戏机都可以？我去楼下买个俄罗斯方块手掌机怎样……顺带一提编辑部现库存红烧牛蛙、清蒸火龙、报废机器人和风化骷髅（另外两人请无视……）等物品，纯洁美丽有爱心，勇敢善良不拜金，有意的女性请寄照片及相关资料到编辑部，拒访。

成都 张翼

再次声明，这是偶买的第三本GD，作为成都人，偶难以在同乡的杂志和最好的杂志之间选择你们，不要伤心，你们真的需要改革，重大的改革：很多好游戏不写，游戏的种类涵盖面不全，游戏研究没有，部分攻略页数占用量欠妥。可能是人手不够，希望多召一些爱好广泛的gamer作为文章来源，尽量一期完全制霸，抓重头，其实若有可能改半月刊的可能的话是很高兴的，挑战与机遇共存！以上全为鄙人“真·闲言碎语”，请给予最大的无视，谢谢。祝你们成功，雄起！

感谢读者的关心，我们目前在酝酿进一步的改革，你提出的意见我们都会作为改革时的参考。而“尽量一期完全制霸”确实也正是我们现在正在做的事情，这一点请放心期待。最后，希望以后能看到大家更多直率提出意见的来信。

北京 刘浩

这是我今后几个月里给你们写的最后一封信，买的最后一本书……马上就要高考了，这段时间想不玩

命也不行了，一切娱乐活动将和我无缘，再见了大家，等考试完毕我要是能上个还满意的学校咱们再见吧，感谢你们之前给我们带来的快乐。

最近这类"诀别信"好像满多的，难道意味着在即将到来的几个月里我会见不到很多熟悉的名字？也罢，学业始终是第一，玩物丧志绝对不是我们玩游戏的目的！有时候，确实需要把玩游戏看攻略的时间——包括看我栏目的时间用到课本上去的（众人：别臭屁了），我们保持充分的理解，须知这高考战场可马虎不得（杭州的魏崴读者写得更加悲壮点："我已经高三了，能够活的日子已不多了，感谢《游戏日》陪我渡过这段快乐时光……"云云）。那么，祝即将上战场的兄弟姐妹们好运，咱们暑假里见。

兰州 刘永盛

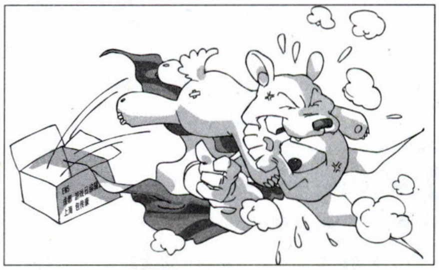
厚道的刘读者在这提个厚道的要求，送 CD 时最好还是送歌手唱的，像 BGM 在里面加几首就行，别一张 CD 全是，最近好像流行这个。还有要搞个中西部地区的抽奖是不是真的，如果抽到我的话我就信了。

上次的仓木麻衣 CD 倒是受到了很多读者的好评，但似乎也引来了部分麻衣 fans 的不满，至少我是在论坛上看到有人很不爽……现在的歌手给游戏唱个插曲或主题曲是常有的事情，但要想灌满一张 CD 似乎就还差了点。总之在赠品方面我们会尽量考虑大家的要求，争取不让大家失望。嗯？抽奖？这个，估计还是要再等一段时间，毕竟刚结束一次嘛，又不是固定开奖的彩票……预祝届时刘读者中个比较厚道的奖。

上海 包传康

这是我有生以来第一次写这东东（第一次就这么给了你们），我家的那位很喜欢 fei，上次的写真她咬了十几遍，害得我连后面是什么都没看见，以后有写真就印在后面几页，否则我的损失严重（狗狗乖……）。

狗肉，很好吃，真的，很鲜，很嫩，而且大补。强烈建议您试试。（面部抽搐着说）



重庆永川 陈平

杂志定位明确，就是一本攻略书，我十分认同。现在网络方面方便快捷，新闻方面只用在网上看已足够，对于游戏者来说除了新闻就是攻略。而且广告少的可能就只有《游戏日》了。但这期我看到了一个错误，是鬼 3 的攻略中"玩家状态画面"这个地方 4 和 5 写反了。

哦哦，群众的眼睛是雪亮的呀。那么牛蛙同学你过来一下~这个是你负责的吧？这个错误如果你请顿饭我就不公开，不然你就只有以死谢罪咯。怎么样，我要求不高，一顿小牛排即可……喂喂，你不是真的切腹吧？就那么不想请客吗？

沈阳 王珏

fei 你这家伙偷懒，用那么多空间登和玩家来信无关的内容，更可气的是你登坏孩子的调查表而不登我们这些好孩子的，我一定要把你轰杀啊，你这臭幽灵，口胡！

欣慰啊，终于有读者学会港漫词了（众人："你这有什么好得意的？误人子弟啊？"），让我们一起逆天吧~说回正经的，上期实在是因为……这个，才思枯竭……（实际上是废话枯竭）

德阳 Philing

说到我这次的画，fei 会以为与 TVgame 无关吧。但在下似乎记得前几年出过《通灵王》的游戏（TVgame），所以……但这不是投稿，因为在下实在觉得它没有资格成为参赛作品。

其实日本动漫游戏一家亲已经是大家众所周知的事实，但凡是个热门动漫作品就肯定会出游戏，不管这个作品改编之后适合与否（所以才会有很多名作一变成游戏就完蛋了）。还有不用这么客气，有没有资格，是俺说了算 di，而且现在也鼓励投多种形式的稿件嘛。不过你既然不想参赛也行，那我就丢在这里示众好了（笑），其实画得也不是很差啊。

南宁 林成

你们的杂志我是第一次看见，以前没留意，但买后觉得还是值得的，可惜你们不是全彩，但页数很多且都是关于游戏方面的。我个人觉得还是 8.5 元比较好。还有，你们能不能把地址写得醒目些，这封我是试着寄的，对它会飞到哪里想都不敢想。

定价方面我们会考虑到大家承受能力的，不过这个……一个月 9.8 元……超出了限度了吗？（汗）寄信的地址是成都市民光商厦 507 室《游戏日》编辑部，邮编 610043，您这不是寄到了么？希望以后常来信。

湖北孝感 沈威

给我编什么号呀，你们是方便了，可你们知道让我想起了什么吗？囚犯呀！记得中考时照的登记照，黑白的，胸前举牌，活脱脱的犯人呀！气得会飞的猪都掉下来了！再有下次，哼哼，你等着我给你们编号吧！

耶？现在中考的时候还要做举牌子照相这种奇怪的事情啊？左中右各一张么？下次去问问……不过我们就 6 个人，您能编什么号呢？啊，对了，给我们做个 MGS 里那种狗牌吧，好想要……（短笛："你还要脸不要??"）

北京 徐杨

我个人认为"才语游言征文大赛"很无聊，不太支持，我觉得想和读者互动也没必要这样呀，那些文章真的很烂！

廊坊 钟点

征文活动是贵刊醒悟的开始，从之前的孤芳自赏到现在主动与读者接近，虽然以前的文章是很不错，但与那些专业写手的职业写法相比，还是来自读者的真实感受更吸引人。

我承认这次也是我故意放一起的（坏笑）……征文比赛才刚开始，大家不用那么快下结论。或许这里的投稿者里就有人是日后的"专业写手"呢。

河北保定 郭峰

祝 fei 君练成绝世神功，将 DRAGON 斩于马下（龙骑什么马？）；祝 DRAGON 能够早日实现 10 小时睡眠的梦想（记得把方法登出来呀）；祝短笛的《光明力量 3》早日通关（到时能不能把记录借来一用，奸笑）；祝星辰早日被我们百打不死的星矢的天马流星拳干掉（谁叫你说他坏话，打你个零件飞扬）；祝 CLOUD 将 MGSTTS 的攻略做到最好（不过 MGSTTS 是什么游戏呀？别用那种砍人的目光看着我！）；祝牛蛙同志做出更好的攻略来，到时候赏你一瓶虫子吃，嘿嘿！

fei：……你听说过屠龙成功的死灵么？

DRAGON：重金悬赏治疗失眠的良方，赏金不够可以用某骨头抵债。

短笛（精神萎顿中）：光明……什么？哦，光明力量 3？嗯，目前在搜集同伴上出现了错误，准备从第二部开始重新打，照这个速度，今年之内应该可以完成……我先去做攻略了……

星辰：咳咳！！其实星矢一直是我的偶像来着，英雄都是要不断的从失败中站起来，才能获得胜利的……其实相比起裸露狂、恋母癖、BL 兄弟等人来说，星矢是最有潜力成为英雄的人物啦，嗯~具备超越小强的生命力，连神都杀不死，还和雅典娜有着不伦的人神之恋，另外和一个叫作魔铃的欲求不满的喜欢假装别人姐姐的女圣斗士以及另一个有 SM 倾向的女圣斗士有着复杂的三角关系，如果没记错的话，小时候还有一个青梅竹马，后来被星矢无情甩掉的……果然，星矢具有成为偶像的所有条件~~我崇拜你，星矢大人！

CLOUD：你马上就知道 MGSTTS 是什么了……

牛蛙：虫子？请多放点辣椒~只放辣椒也行。（众人：这人的味觉感官是怎么长的？）

本期最离奇来信：四川新都某读者欲邮购 2004 年游戏日（其实该找邮购部的……），在信里告诉众编自己的农行卡号和密码，让我们去提取现金……这确实是比较有想法的邮购方式（虽然我们未必接受）——但是他居然不写自己的地址，连"新都"这个地址都是看邮戳才知道的。您要我们怎么给您寄啊？

PS：云南的周俊玮读者，您说的事情我比较有兴趣，请 mail 至 fuxf@cbigroup.com，咱们仔细谈谈~

电玩监督台

废除了对电玩商店的投票之后，电玩监督台也走到了自己使命的尽头……（众人全力殴打中："胡说八道，想借机偷懒么？继续认真的做！"）啊呃，其实监督台是在策划着新的改版，以一个新形象固定下来，而这中间需要哪些改进，还要请读者大爷们多提供意见，多提供情报。哦对了还有件事，在上期调查表里"请写出您觉得满意的电玩商家的名字"那栏里，不少人填的是"KOEI"、"CAPCOM"、"KONAMI"、"SQUAREENIX"这些金光闪闪的名字，这个这个……汗。

江西南昌读者电话举报：

在广州纳欣电子有限公司·南昌游戏专柜购买 PS2 正版手柄 2 个，全是仿造品或翻新品，总之用不到两个月就全坏了。

安徽蚌埠 卓雷雷

甘肃兰州汾特：我买的商品一直过了近 40 天才到，我等得花都谢了，这与他们所说的 5 天到货相差太远了。

河北廊坊 崔扬

重庆天国没那么烂吧？最近不大清楚，反正以前是款到必有货，还凑合吧！那个长沙火星也算不错，比较有信用。

上海 张灏

对付 JS 的 3 种手段：

1.直接找老板，不要和伙计多废话。一般直接找老板，口才又好的话，砍下价来的可能性相当大

2.在网上多了解真假货的区分，做到心中有数，再在购买前故意说出一些行内的话，JS 一般不敢以假充真。

3.不要一个人去购货，多带一个人。JS 往往在购货混乱时把正品换掉，或偷偷拿走什么配件，多一个人多一双眼睛啊！

上海 俞盛

上海宏龙，本店斩客厉害，对生客不一视同仁，特别象我这个外地客上门，而他在各杂志上登的广告却很多，本人欢迎贵刊揭露它。

重庆合川

重庆仙童电玩是老黑店了，我就不对其评价了；重庆动感电玩没特色；游戏天国以前无论各方面都做得不错，现在整个就是个黑店，D 盘卖 6 元/张，×口（不文明字眼，编辑强行消音）想得出来。

广州 范亮君

在广州万国的一家店里，我以前的 PS 读不了记忆，拿去给老板整，他其实什么都没整就收我 60 元，之后和我说，你换一个手制就可以啦（我当时以为他帮我修理了），回家才知道是手制令到读不了记忆。

杭州 魏崴

傅凯利的东西邮购来均无法用，广告大量掺假，等钱一寄到，一些掺假的商品就说没货了，其实是根本没有这些商品，不只这样，如果不买就要被白白扣下 70 元，而且如果买的东西不到 70 的话，强制按 70 算，说是手续费。

《才语游言有奖征文活动》启事

"才语游言"栏目开张以来，承蒙广大读者支持与厚爱，才能成长到今天的地步。为了真正做到"与读者互动，与读者交流"，让大家更好的参与进来，本栏目特举办第一次《才语游言征文活动》，请大家踊跃参加。具体规则见下：

① 本次活动征文内容为与 TV 游戏有关的作品，体裁不限，字数不限，格式不限（画稿、自拍创意视频、音频、照片等等也在允许之列！）……总之，没有限制！

② 本活动每月将登出优秀参赛作品，请读者在调查表上对自己喜欢的作品进行票选，当月票数最高的前两名为优胜，自动进入决赛。

③ 初赛时间共 4 个月，初赛优胜的 8 名选手参加决赛，每人需再进行一次投稿，由读者评选出最喜欢的作品，得票数最多者为优胜。

④ 每轮活动参与投稿人数少于 10 人，则优胜者只取 1 人；若当轮作品最高得票数少于 50 票，则当轮优胜者空缺。

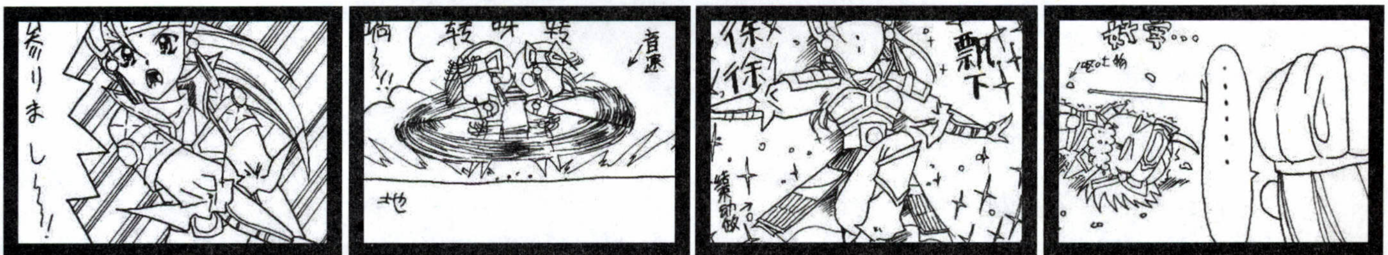
⑤ 本活动初赛有效期为 2004 年 3 月至 2004 年 6 月，每月截稿时间为当月 10 日，以当地邮戳为准（例如要参加 6 月号杂志的比赛，稿件需在 5 月 10 日之前寄出）。

⑥ 决赛有效期截止为 2004 年 8 月 15 日。

⑦ 本次活动优胜者将获得 GBASP 一台，凡参与投稿的读者都将获得奖品一份。

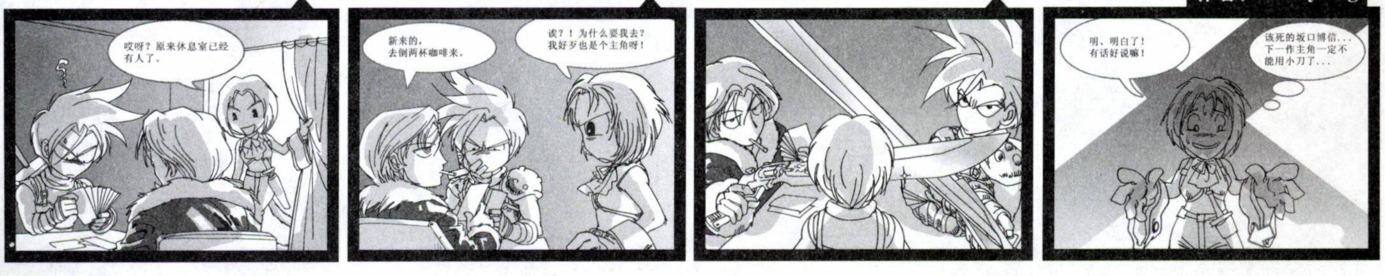
⑧ 本次活动最终解释权归《游戏日》编辑部。

参赛者请将作品以及自己的详细联络方式寄至成都市营门口路民光商厦 507 室（邮编 610036）或电子邮件至 fuxf@cbigroup.com。手写稿请在信封上注明"征文"字样，电子邮件请在标题上注明"征文"字样。

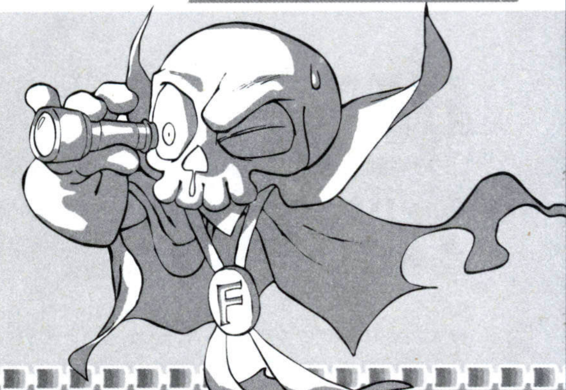


作者：小龙龙

作者：monkeyking



业界情报局



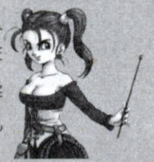
啊哈哈哈，我胡汉三又回来了~（众人："你丫不是一直都在么？"）在上期被攻略大军狙击到全灭之后，这次……（沉默半晌）怎么还是没有什么新闻的样子？干脆再休息一期（被后面的 DRAGON 一脚踹倒）……好吧，我错了，可以不要打我的脸么？（短笛："你的脸打不打都是那个样子吧……"）

DQ8 新情报披露

和 FF 不同，DQ 系列一向是不紧不慢的出情报，即使在 SQUARE 和 ENIX 合并之后也依旧如此。在 FF12 已经把大家胃口提得很高的时候，DQ8 也终于放出了新消息。不过由于上期情报局的暂停，所以只能放在这里了（总不能说一点也不报道，这好歹是 DQ 的新作啊）。

新公布的主角同伴有四名，其中包括：

斗牛士打扮的银发青年库库勒，全身红衣，披风，银发……为何我觉得象鬼哭里的但丁呢？应该是很强的角色（至少在故事里）。



充满野性的女性洁西卡，估计是女主角（好久没看见有这么成熟的 DQ 女主角了……），从装束来看要么是常年在海上要么在牧场的工作型女性，从表情上来看则绝对不是温柔贤淑型的 MM。但如果说手里拿的那根小棍是武器的话，百分之九十是位魔法师，此外……这个名字老实说相当的俗啊……

另外一名角色扬格斯显然就是传统的力量型角色（主角，技巧型帅哥，魔法师女性，力量型巨汉，一个都不能少……），典型的山贼样式，眼神凶悍，手持大斧，满身伤痕——但最令人哭笑不得的是脸上（而且是左边脸上）那个十字型刀疤……

最后一个角色还算比较有趣，是一个名为特罗德的……怪物？不管怎么看都是怪物，全身绿色，尖耳，猛然看去好象那美克星的猥琐男（短笛：不要动不动就那美克星……）。

最后来看看标题，这次 DQ8 的副标题是"空と海と大地と呪われし姫君"，翻译过来就是"天空·海洋·大地·被诅咒的公主"，看来是要上天入地下海救公主了（笑），这样的话……故事会不会太俗啊？不过，即使是炒冷饭的 PS2 版 DQ5，出货仅 2 天就已经狂销 130 万套！国民级 RPG 的魅力，果然是不可低估的！

"火焰之纹章"最新作登陆 NGC

任天堂的著名 SRPG《火焰之纹章》系列，日前正式发表了名为"火焰之纹章·苍炎之轨迹"的最新作，预定于 2004 年冬季在 NGC 主机上发售，这也是 NGC 上第一次出现《火焰之纹章》系列的作品。

这次"苍炎之轨迹"的世界观与角色都是原创，目前还没看出和以前各作有什么联系。故事以名为"特里瓦斯"的大陆为背景，大陆上有着各种各样的国家，而主角艾克是格莱伊尔佣兵团的成员，游戏所要讲述的就是围绕他发生的一系列冒险故事（不管怎么看，这都是极为正统的正义式主角造型和主角故事……火焰之纹章系列一向如此，不过在日益追求"怪异"的今天，这种游戏倒成了稀有品）。

游戏系统承袭了《火焰之纹章》传统的战略角色扮演类型，玩家操作自己军团所属的各个角色，以战棋游戏的方式进行游戏，而角色的成长与互动则是具备角色扮演游戏的性质。这次出现的最明显变化就是游戏画面由以往的 2D 方式改为 3D 卡通渲染，不知会有怎样的表现效果？同时公布的还有艾克的父亲格莱伊尔（推测剧情中死亡率 90%）、妹妹米斯特（要么死要么爱上敌 BOSS 要么和副主角在一起，我猜的）、姐姐提阿玛特和佣兵团见习参谋赛纳里奥，依然都是传统造型……

FF 系列登陆 NGC？

不久前英国的任天堂官方杂志上透露了一条消息，称 NGC 上将在《水晶编年史》之后继续推出 FF 系列作品，虽然没有透露具体内容，但据猜测可能是传闻中的 FF7、8、9 复刻版，当然也不排除是新原创作品的可能性。此外预定在 6 月发卖的 FF 最新作《最终幻想 12》日前公布了该作英文版的发售时间：2004 年 12 月 30 日，售价为 49.99 美元。但是，6 月的日文版到底具体什么时候发售啊？大家可都盼着这一天哪。

KOF3D 重新出击

曾经在街机厅陪伴我们 10 年的《KOF》新作《KOF·极限冲击》终于要在今年夏天与大家见面了。这款游戏采用 3D 技术，从目前看来在画面表现和光影方面还值得信赖，希望届时在操作手感上不要有太多变化。

而在这款游戏中照例有新角色出场，目前所确认的三名新角色，分别为兄弟关系的"晓之恶魔"Alba Meira 与"宵暗之魔主"Soiree Meira（这……到底是什么外号来的？），以及一名女性角色"鲜丽之暗杀者"Lien Neville。至于传统角色方面，已经确定出场的包括草薙京、特瑞、坂崎良、坂崎由莉和拉尔夫 5 名。

《KOF·极限冲击》的发售日预定为 7 月 29 日，定价 7329 日元（还有零有整的……），相信会受到 KOF 系列的 FANS 所青睐。

上海电玩迷定期聚会人气十足

据了解，由总部上海的著名 IT 网站 PCHOME 领头，在国内最有人气的两大电玩社区 EGCHINA 和 TGFC 的鼎立支持下，一个以为游戏机玩家提供交流、比赛机会的月度活动已经正式拉开帷幕。从 1 月开始至今举办的三次活动，吸引了上海地区数百位电玩爱好者前来参加，期间提供了大量受欢迎的电视竞技游戏供玩家们切磋交流。其中包括实况足球 7、生或死 3、沙滩排球、铁拳 4、街头霸王 II、街头霸王 III、GT3 等。在活动中举办的太鼓达人比赛和绿色兵团生存挑战赛，受到了从 MM 玩家到骨灰级玩家的各层次玩友的喜爱。

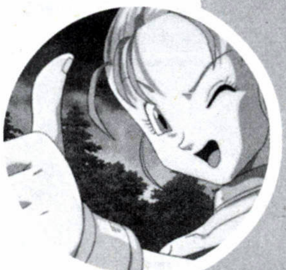
而在 3 月度的活动中，韩国 Hanafos 在活动现场展示的 PS2 外设-动感棒，更是首次在国内亮相。这也显示了此活动在连续举办了三期后，不但得到了玩家的喜爱，也开始受到了业界的关注。

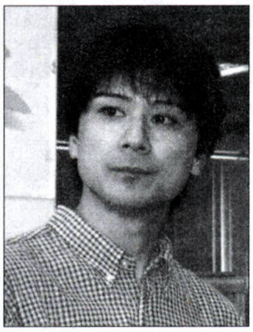
活动的组织方表示，玩家和同行的支持更坚定了他们将此活动做长期规划的信心。而定期举办是主办方最重视的一点，组织方会通过整合各方面资源，把活动办得一次比一次更完善，更精彩。除了现场比赛以外，例如新游戏演示、游戏过关表演、游戏设备试用等内容也将逐步成为此活动的重要构成。这个电玩迷的月度聚会活动，在 4 月末将举办第 4 次活动，而且从 3 月起，活动中最受欢迎的《实况足球》上海地区月度赛将单独设立专场进行。推荐上海和周边地区的游戏玩家有机会不妨去参与。

有关这个活动的详细情况，可以访问活动的网上专区：party.daeye.com

Sailing to the World

在光田康典的世界旅行





目前在日本顶尖的游戏音乐制作人里，“光田康典”这个名字应该是最醒目的一个，作为堪与植松伸夫、菅野洋子等人并肩的“神”级人物，他的影响力是不言而喻的。

光田康典，生于 1972 年 1 月 21 日，山口县人。尽管在小学里学过钢琴，他自己却一点兴趣没有，倒是一副颇有运动天赋的样子，直到高中，他才开始对编曲产生了兴趣，从而在毕业后独自前往东京的一所音乐短大开始系统学习谱曲和编曲。

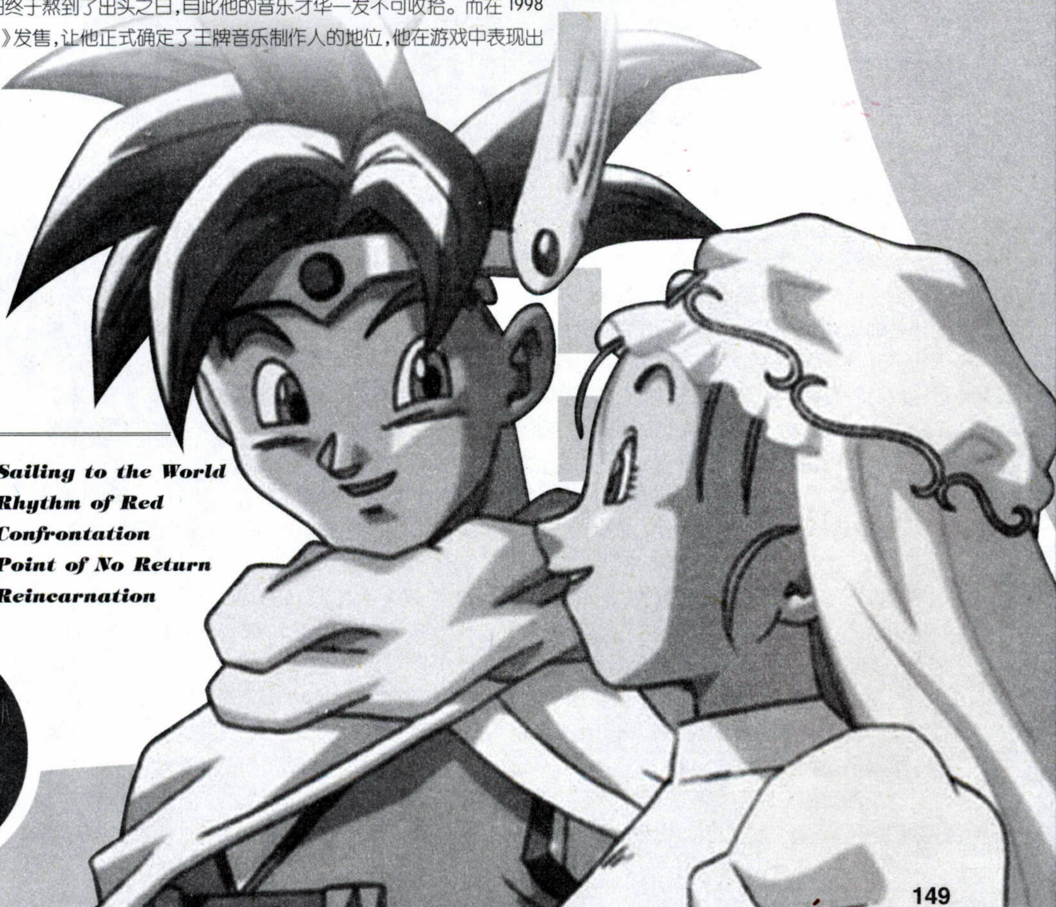
在短大的第二年秋末，光田来到一个老师手下实习。这个老师刚好是某游戏公司的音乐部成员，于是在 1992 年春天，老师突然问起他求职的打算，但光田表示还没有太多的考虑，于是老师顺手递给他一本电玩杂志：“要不要去试试？”那是一张 SQUARE 公司招聘游戏音乐设计师的广告。

开始光田对游戏音乐兴趣并不大，但还是决定试一下，于是第二个月他朝 SQUARE 递交了个人简历和三首演示曲目，两周后得到的答复是“根据植松先生的意见，三首曲子似乎不足以下结论，因此他希望你再多寄一些。”虽然感到奇怪，光田康典还是匆匆地又写了三首曲子，这次两天之内他就收到了回复，并被要求参加面试。而面试他的正是 SQUARE 音乐小组四人众中的两个：植松伸夫和音乐编程师赤尾实，但老实说，这是一次相当糟糕的面试，诸如“你玩过‘最终幻想’吗？”“没有。”“决定在我们公司干到退休吗？”“不，我只是把它作为职业生涯的第一步。”之类的回答连光田自己事后也感到懊恼。但到了当年 4 月，他还是成为了 SQUARE 的正式职员。

作为新人的光田康典一开始被分配在“音响工程师部门”工作，但这个部门实际上只有他一人而已，第一次任务是为《半熟英雄》作曲的三杉先生当助手，起初他还满心欢喜，但他很快发现根本没有自己谱曲的机会。终于有一天光田忍受不了了：“我来这里就是为了做助手吗？”他直接找到副总裁坂口博信本人，“再不给我机会的话，我就辞职！”经过几天的争论，坂口终于同意了：“既然那么想谱曲，那你就负责公司下一部大作的谱曲部分，证明自己的实力吧。”

1995 年 3 月，光田康典等待的大作终于出现了，这正是有“SFC 时代最经典 RPG 之一”之誉的传奇名作《超时空之匙》，凭借着在这部作品的优秀表现，光田终于熬到了出头之日，自此他的音乐才华一发不可收拾。而在 1998 年 2 月，被称为光田音乐个人秀的《异度装甲》发售，让他正式确定了王牌音乐制作人的地位，他在游戏中表现出的音乐才华令无数玩家惊叹不已。1998 年 7 月，想尝试新经历的光田离开了 SQUARE，成为了一名自由音乐人——这也是目前日本最有价值的游戏自由音乐人，之后他还负责了《时空之轮》、《异度传说》的作曲，而快要推出的《FF12》也将由光田康典谱曲，相信大家不会失望。

这次赠送的 CD《sailing to the world（环球旅行）》，是光田康典先生的一张个人专集，不用再用言辞来形容其中的音乐了，就让我们静心的聆听吧。



目录

01. The Door
02. Sailing to the World
03. Melody of Aqua
04. Rhythm of Red
05. Path to Enlightenment
06. Confrontation
07. Melody-Go-Round
08. Point of No Return
09. Hope
10. Reincarnation

虚幻背后的真实

鬼武者3 背景资料考

文：唯

日本人向来擅长对自己所谓的历史进行神话再加工，并做出一系列的作品，涵盖游戏、动画、漫画、电视、电影。被炒做得已经让人反胃的东西一大片，比如信长之野望系列就出了XX版，太阁立志传到了5，其他的一系列小的作品集更是数不胜数。这次CAPCOM依旧选择冷饭热炒，抓住战国短短几十年里最重要的事件做了一次彻底的回锅，虽然没什么新意，但是这次做的还算不错，起码没让人倒太大的胃口。主要是游戏本身操作性的豪快和画面的华丽给人太深印象，以至于许多玩家忽略了那奇怪且漏洞百出的故事情节和背景资料的篡改。

在这里，受某人的拜托，做这个专题来给不知道此游戏背景的人补课，知道的人就不用在Q上骂我火星了……1代的故事比较有条理可循，2代则出现了过多人物以及让柳生做主角的混乱场面，3代干脆面目全非，除了开头斩杀真信长这段还算牵强的“真实”以外，其他的部分例如让左马介和让·雷诺这个法国大鼻子纠缠在一起之类不在介绍之列。

稻叶山城的传说

鬼武者1的背景是在当时的美浓国稻叶山城，位于现在日本岐阜县的故城，最初名为井之口城，镰仓时代的建仁元年（公元1201年）中纳言二阶堂行政移居城于此，那时美浓平原是日本重要的稻米产地，每当秋熟在城头眺望远近皆是金灿灿的丰熟佳景，有诗曰：“笑语今岁天下足，来春尤闻稻叶香！”因之得名稻叶山城。稻叶山城位于海拔338米的金华山顶，是日本战国海拔高度最高的山城。从镰仓时期算起，这座已有800年历史的名城眺望了整个动荡的日本战国历史。

弘治元年（1555年）秋十月，斋藤道三的养子斋藤义龙在稻叶山城二之丸举行盛大的观枫宴，席间斩杀了道三的儿子龙重、龙元，并宣布征讨道三。1557年4月18日，道三战死，时年63岁，首级被送往稻叶山城示众。综观道三一生用尽权谋术数，手段毒辣，被称为“蝮蛇”，但不可否认的是由于道三的苦心经营，稻叶山城成为一个著名的商业城市。

之前斋藤道三将爱女归蝶（即浓姬）嫁给了织田信长，但道三和义龙战时信长并未援救，因为当时尾张领内反对信长的势力很多，长时间留在美浓是极为危险的。以后十年里，经历了桶狭间合战、斋藤义龙病死等事件后，信长仍无法实现占领美浓进而夺取天下的志愿，《尾张阵中记》也记载他常半夜登上天守阁眺望北方。一夜，妻子浓姬问道：“殿下在这里看什么？”信长狼狈的回答道：“啊！星辰、北斗……”“您是在眺望稻叶山的白色城楼罢！”夫妻两人会意的相视而笑。

在美浓出身的妻子指点下，信长对西美浓稻叶、安藤、氏家三豪族进行了策反，终于在永禄十年8月攻克了稻叶山城，并听从高僧泽彦的教诲改名为“岐阜”。

关于信长和岐阜的逸闻很多，以下两个我以为是比较具有代表性的，可以从中看到织田信长复杂的性格；传教士佛罗伊斯在拜会信长时曾赠送了一名昆仑奴（黑人），信长不相信那漆黑的皮肤是天然生成，便命其每天泡在热水中洗浴并亲自在旁观察，良久方信。又云信长怀疑大将稻叶一铁谋反，便将之召到岐阜欲加以诛杀。一铁发现伏有刀斧手，心知命在呼吸之间，遂装作观看壁上悬挂的《足利尊氏寒夜行军图卷》，口中高声背诵着唐诗：“云横秦岭家何在，雪拥蓝关马不前。”慷慨激昂、声泪俱下。信长听后赦其无罪，臣属问其故，信长说：“听其朗诵可知一铁心中无愧，想来传言殊不可信！”

在鬼武者等一系列游戏或者影视动画里往往将织田信长无端加以妖魔化，事实上他对日本近代史的发展起了重要作用，乱世用重典向来是中外政治家通用的手段！信长是个真性情的汉子，悲剧式的英雄人物！！（笔者对此人颇为欣赏，这才是值得景仰的人啊）

信长移城岐阜七年后的天正四年（1576年）正月，近江安土城完工，此后岐阜就成了嫡子信忠的居城，但六年后本能寺之变中信忠被杀；其后织田信孝继任城主，贱之岳合战后信孝因与柴田胜家合谋事败自杀，仅做了一年的城主；池田胜入为斋信辉长子之助接任，次年四月父子皆战死于长久手合战；次子池田辉政继承了家业于天正十八年（1590年）小田原战后转封三河吉田城；下一任城主羽柴秀胜，不久也暴病身亡；丰臣秀吉将秀胜之女许配织田信长之孙秀信，秀信后因在关原加入西军而被流放高野山，最后病死。

综上所述，自稻叶山城的创建者斋藤道三以后，十代城主全部遭遇了不幸，仅八代城主池田辉政因其父代替身亡而幸免，民间传说是由于道三绵绵不尽的怨恨使得岐阜变为不吉之城。由于这个原因和一国一城制的推行，关原之战翌年稻叶山城废城，战国使命就此终结，这座留传着无数战国佳话的名城逐渐被废弃了。

修复后的金华山天守

随着时间的迁移，在江户时代中，稻叶山城的城郭渐渐地完全消失。1997年，稻叶山城原址被进行了重修，美丽的天守终于重新耸立在金华山顶，鬼武者的FANS有机会去日本的话，一定要去那里看看啊（顺便照些照片寄给我……）。

鬼武者3的人们

说完了那座稻叶山城，再来看看鬼武者3里的人物。这里引用了战国史最有名的一个事件，那就是本能寺事变。

这事件里第一次出现了本作的主人公原形明智左马介秀满（之前的故事都是虚构，但唯独这次确实是左马介参与的事件）。历史上的明智左马介秀满，原名三宅右近将监弥平次，别名有光春、左马介等，生于天文6年(1537年)。关于他的身世，《鬼武者》里设定他为明智光秀的外甥，而较为可信的说法应该是明智光秀叔父明智光安的嫡子，也就是光秀的侄子，据说光秀曾将自己女儿许配给他（而那个游戏1代里的公主雪姬，是个历史上影子都没有的人物）。秀满

一直跟随光秀，本能寺之变时负责带兵直接攻打本能寺，这也许就是《鬼武者》中选左马介为主角的原因。下面简略介绍一下“鬼武者 3”里出现的主要人物。

明智左马介秀满：比明智光秀还要小十岁的堂弟（也就是说，本能寺之变时左马介已经 40 余岁。但根据“鬼武者”的剧情，他因鬼之力而保持了青春）。永禄四年，一代枭雄斋藤道三被自己儿子义龙所杀，忠于道三的明智家便离开了美浓。明智家在当时是世上知名的英才，而左马介相传也武艺高强、相貌英俊，是诸侯拉拢的对象，但他一直不为所动。明智光秀战败后秀满留守安土城，羽柴军攻来时他神情坦然，将仆役侍女连同金银财物原封送出城外，然后聚集城中族人在天守阁自焚身亡（也有说未找到其尸体，所以不能断定其是否已身亡），安土城也随之化为瓦砾。

织田信长：年少行为放浪，被称为“尾张的傻瓜”，继承尾张一国之领地后逐步拓展，并击败今川义元，一举成为战国赫赫大名。此人行为粗旷，但心思慎密，不喜受谏，好恶分明，爱好玩乐与自由，具有相当高的统率天份，是当时最有实力之大名，这就是在鬼武者里被称为“第六天魔王”的 BOSS 级人物。不过个人对于鬼武者系列里对信长的这个设定颇为不满，当然这是有史实可以参考的。在后边我会介绍为什么信长会有那魔王级头衔的由来。

羽柴秀吉：本姓木下，又称藤吉郎，其后被赐姓羽柴（丹羽与柴田姓中各取一字），任筑前守，本能寺之变后，因功绩显著受天皇赐姓丰臣。以其杰出才智及过人处世热忱崭露头角，为织田家四大家老之一。本能寺之变后击败明智光秀和其他家老，其后更逐步统一日本，为战国史上第一人，这便是那“阴险的猴子”。当然这样的说法也颇有偏激，不过个人对他倒没什么好感，利用手腕爬上来的阴险者而已。在 1 代的故事里他被设定成在桶狭间和信长一起被幻魔复活，在这里我就觉得奇怪了，为什么同样作为幻魔的爪牙，信长死了他却没死？难道是幻魔抛弃了信长而决定扶植这个新的人间代言人？所以说鬼武者的剧情设定颇为牵强，漏洞还是比较多的。

本多忠胜：游戏里出现的本多平八郎忠胜，是德川家康的爱将。1583 年，击败柴田胜家的丰

臣秀吉开始向其他大名下手，德川家康遂与长宗我部元亲、织田信雄等人结成“秀吉包围网”。天正十二年，家康和秀吉在小牧山对峙，四月六日夜，秀吉军精锐一万七千结成别动军团偷袭家康，但预先得到忍者情报的家康反偷袭成功，将对方几乎全歼。此时秀吉才得知家康离阵，立刻率大军扑向德川军本阵。眼见情势危急，本多忠胜率一百五十骑出阵，缠击百倍于他的秀吉军，秀吉又看见家康（影武者？）现于营前，惟有撤退，而本多忠胜也因此举被秀吉誉为“海内第一勇将”（顺带一提，《战国无双》里新武将武器“枪”的 LV5“蜻蜓切”，就是本多忠胜的惯用长枪）。但历史上的本多忠胜一直活到关原之战以后，并非如本游戏里那样短命，不知 CAPCOM 届时又要如何补这个漏洞。

明智光秀：织田家臣，被赐姓惟任，任日向守，故又称惟任日向守。由于智识过人而被重用，是织田家四大家老之一。光秀出生名家，重礼教，行事严谨，但个性过于神经质，以导致对主公不信任而策动本能寺之变。不久后为羽柴军败于山崎口，并于小栗栖为野民所杀。此人其实是最关键的人物，正是他一手策划本能寺事变，将一代霸王埋葬在征服天下的途中。左马介虽然是本系列的主人公，充其量只能算明智光秀的打手罢了。

在这里不得不佩服小日本的想象力啊，居然把桶狭间一战取胜的功劳全给了幻魔一族。比起其他世界各国的战争，日本因为地小人稀，所以每次发动的战争人数并不是很多，而一个小短期内的斗志激发便可以发挥大的作用，所以日本人的战法就是直接攻入敌方本阵，取其大将首级，这倒是最有效的方法。

例如桶狭间奇袭时，信长所能动员的总兵力连 3000 都不到，而且当时最前锋突入今川本阵大营的也不过才几十人而已，而对方兵力是 2 万，正因为这看似不太可能的成果，给了 CAPCOM 把这次成功归于幻魔一族的口实。在这里再次对小日本的想象力和对历史事件的歪曲臆造的能力要膜拜下，呵呵。

光秀叛变之谜

到底为什么让本是信长手下亲信的光秀有了叛变的念头呢？以下就是历史上可能造成两人不和的几个事件，大家搬板凳坐好了——不要搬板砖。

荒木村重叛变事件：织田家臣荒木村重在安国寺惠琼（僧人，曾为毛利家臣）劝说下叛变，由信长做媒嫁给村重的光秀之三女京子也遭休回娘家，加上先前信长命德川信康自杀一事，致使光秀对信长的不信任，并认定信长是为私利而作媒，因而后来自己做主，让明智左马介秀满娶了京子。

荒木村重

取丹波、八上城事件：信长为一统日本，以至于同时在六个战场开战。其中秀吉领军自山阳线进军毛利家，光秀则自山阴道进军。自坂本城出发，往山阴线方向的最强阻碍便是丹波国的八上城，光秀一方面欲与秀吉一较高下，一方面也为减轻信长负担，便以母亲为人质，劝服城主波多野兄弟随他回安土见信长。但波多野兄弟见到信长后遭处死，光秀作为人质的母亲亦遇害。光秀由是对信长怀恨在心。

接待三河：信长平定甲斐后分封各有功家臣，独漏光秀，并于庆功酒宴上直言斥责他发言不当，当众责打，还收回光秀的丹波、近江二国领地，命他攻下石见、出云将功赎罪，光秀对信长不满渐深。此时信长又流放家老林佐渡及佐久间信盛，因而光秀不安渐趋强烈。甲斐平定之后，信长接待德川家康到京游玩，命令光秀准备一切接待事宜。光秀奉命全力执行，信长却怒斥光秀，并差点换人接任此工作，光秀不解其意，由是生恨。信长则难解为何光秀不能了解接待的程度轻重。

德川来访期间，信长接获攻击毛利的羽柴军紧急求援信，于是整编部队向关西出发。历史自此急转直下，因为就在这次途中，发生了本能寺之变。但此事件发生的真正导火线则众说纷纭，以下列出可取的几种说法：

1、**个性不合说**：这是最广受信服的一种说法。主要原因还是来自光秀天生神经质的个性及疑心病。光秀自诩为读书人，罗嗦爱说教，信长却算不上什么虚心纳谏的君主。两人早先即有间冲突，又因各种巧合与不巧合纷沓而至，使光秀下定决心叛变。光秀早期并无夺取天下之志，一般认定他起意叛变乃是离开丹波以后。

2、**秀吉煽动说**：秀吉于本能寺之变前，曾有书信予光秀，而光秀谋叛后，他马上与毛利家停战，又以迅雷不及掩耳之速赶回山崎口，与明智军展开会战。当时并没有人能保证毛利家不会自背后偷袭，而秀吉却毫不考虑地以大义之名讨伐叛军光秀，可见秀吉早有预料光秀即将叛变。

3、**家康煽动说**：家康之妻今川濑名与长子信康被信长以通敌之名处刑，另外于甲斐一役中，家康功劳最大，信长却只封他骏河一国，家康对织田也暗藏不满。但家康生性柔韧能忍，受邀游访京都时，以宽大气度博取光秀好感，又深知光秀对信长早有不满，便趁此机会煽动光秀叛变。当本能寺之时，家康一行正于大阪游览。家康毕竟是当代枭雄，因而他伺机以待，直至秀吉死后，才展开统一日本大业。

4、天皇黑幕说：天正10年(1582)5月间，前太政大臣近卫前久与天皇使吉田兼和等人商议，命织田信长任征夷大将军（职权约等于皇帝），信长坚辞不受，令天皇近侍忧心。近卫得知光秀对信长不满极深，于是下天皇密令，诏请光秀叛信长。信长原挟足利幕府号令天下，却又杀害足利将军，令以卫道自居的光秀反感，遂接获此诏后便策动本能寺之变。

5、祖宗仇恨说：是目前最新的说法。源于日本古代的四大姓氏，光秀自居的土岐乃是源氏，依据可信史料得知，信长祖先乃是平氏。平氏与源氏乃是世仇，光秀知前太政大臣近卫与信长交好，有意封信长为征夷大将军，为避免信长任征夷大将军，因此发动本能寺之变。

总之，在一切条件都摆在面前后，光秀做出了决定。当他向家臣提出此事时，家臣们并不反对光秀此举，惟明智秀满于私下向光秀表态：“主上若只对我一人提出此事，我拼死也要阻止你这不智之举；但你却同时让四人知悉你有叛主之意，这已无法保密，所以此事是回头已晚，势在必行。”于是事件向无可挽回的方向发展。从这里看，左马介除了做打手外也颇有胁持主公之意啊。

本能寺之变

1582年5月29日，信长住进本能寺，预计于6月3日离开此地。6月1日晚，光秀假传信长命令，连夜率军开往本能寺，一路上凡是见到行军的路人都不留活口，终于在拂晓用一万多人层层包围本能寺。直到此时光秀才正式向全体将士宣布：“敌在本能寺！”

信长听到兵马之声而醒来，立即询问是何人叛变，早一步出外探知军情返回的森兰丸回答：“敌军持水色桔梗旗帜，乃惟任日向守(明智光秀)谋叛。”信长只淡淡地回了一句：“无关是非”即起身应战。这句“无关是非”，说的究竟是光秀的谋叛行为，还是信长对自己一手提拔这名武将的忏悔呢？就不得而知了，然而这整件事也只有这四字，形容的最为贴切。

拿起长弓的信长虽已知事不可为，仍谈笑风生地与侍童们一同应战，近侍皆担心信长尸首为敌人所夺，而催促信长入内自裁，信长却乐于战斗似地，战到侍童只剩下三、四人后，才进房内切腹，而森兰丸和其他几人则坚守战死。不久后，大殿火起，兰丸与信长的尸首就这样在本能寺的残骸中消失了。(就是因为没有人看到兰丸和信长的尸体，才给了大部分以后的日本游戏和动漫作品YY的空间，比如《GS美神大作

战》剧场版里的信长和兰丸就是被设定成为被封印在本能寺旧址的异空间而复活企图争取全日本的妖魔）

翌日，信长长子信忠得悉光秀谋叛，执意为父亲复仇，最后亦死于此役中，天正十年六月三日，本能寺之变结束。信长这位天下霸主之死，对在他生前已经接近统一的日本而言，无疑又是新的发轫。

由历史上看来，继承织田家业集信长遗志，成为下一任霸主的，正是当时正在高松城前线与毛利家对峙的的羽柴秀吉。秀吉在得知信长死讯之后，立即果断地下了决定，与毛利家议和，然后打着为信长公复仇的大义名号迅速赶回京都反扑光秀，从此奠下未来他主控天下大势的基础。

和秀吉相较之下，上天似乎是有意和光秀作对，在本能寺之变结束后，既无抱负、又无才干，“取代”信长而成为“天下霸主”的光秀(霸主既亡，讨伐者便取而代之，是当时的不成文规定。即使光秀心里十分明白自己是怎么样的人，因情势所趋，也只好不打算抗拒)，在面对各方面的事务及竞争者的时候，均显得十分不顺利。传说在本能寺之变隔天早上，他竟不知是真是假地表示：“要在妙心寺自刎！”被重臣们极力阻止。而信长的下落成谜，使得神经质的光秀更是焦虑忧心，严命封锁京都，害怕信长又忽然出现。六月二日前后的光秀判若两人，简单说来就是“虚化”了，整个人变得空空洞洞，没有前进的目标。

在心神不定下徒耗了数日，光秀才想起应该联络其它势力，但他“起义抗暴”的作为没有得到其它诸侯的支持，作为老友同时也是儿女亲家的细川藤孝更明确表示不愿和光秀同盟，而最令光秀感到震惊的，是以惊人速度赶回京都的秀吉。

六月十日早上，光秀来到山城八幡附近的洞岭，原本是与同盟的筒井家相约在此会合，不料迟迟不见人影，反而接到羽柴军已经陆续东上的消息，先锋部队甚至已到达兵库一带。十一日下午，光秀回到下鸟羽的本营，此时秀吉已到达尼崎，但光秀依着一般的常识来判断，却不相信敌人主帅会这么快逼近。到十三日凌晨羽柴军和明智军已在黑暗之中揭开激战的序幕，主战场为淀川、山崎、天王山一带，是为山崎之役。在这一役中，因为光秀的指挥误时及优柔寡断而导致败战，最后光秀于十三日夜在退往伏见方向的山道中自杀身亡(事实上，光秀的下落亦是成谜…难道是被左马介救走？)

或许真的只能用“天注定”来解释秀吉的运气，此时的重要人物德川家康一直没有做出任何行动，而另一位织田家的重要大将——柴田胜家却远在越后与上杉家对峙，等到胜家终于赶回京都，为信长的复仇之战早已由秀吉完成。再经过决定织田家未来的清州会议，以及织田家分裂为羽柴与柴田两个派系的贱岳合战，直到羽柴秀吉得到“关白”的地位为止，本能寺之变及其附带的其它事件，便可以算是暂时告一段落了。

信长为何被称为第六天魔王的原因

元龟元年(1570)9月12日深夜，石山本愿寺的警钟突然响彻黑夜，这是织田信长开始进攻了。几天前，随足利义昭进京的织田信长蛮横的向本愿寺显如索要军费，被显如严词拒绝，这肯定是信长的报复。进攻的部队正是信长赖以出名的铁炮队，而石山城内正驻扎着本愿寺家的雇佣兵团-----以犀利铁炮成名的杂贺众。战国时期难得一见的铁炮大战开始了。这场称为“日夜天地都震撼惊动的战斗”也拉开了本愿寺家与织田家长达十一年的石山之战。

这期间的战斗是这样的：元龟元年(1570)11月21日，作为对信长进攻石山城的报复，显如发动长岛一向一揆，围攻信长之弟信兴所在的小木江城，将信兴杀死在天守中。同年又组织了一向一揆众三万多与朝仓、浅井军合攻坂本宇佐山城，令织田方守将森可成(森兰丸的父亲)战死，大有加倍讨还的趋势。虽然1572年7月近江一向一揆据点金森城被织田部将佐久间盛信攻下，但总的局势还是占优。但1573年，与显如配合紧密的武田信玄病亡，这立刻使反信长战线崩溃。

1574年6月，信长围攻长岛城，全城二万余男女老幼被屠杀一空，还放火烧了一向宗的圣山比睿山，被一向宗门主显如骂为“佛敌”。日本是个以佛教信仰为主的国家，所以被称为“佛敌”的信长慢慢在后来演变成了所谓“第六天魔王”。以前5位天魔王都是佛教典故里的恶神或者杀神，由此可见信长在日本佛教门人眼里被憎恶的程度。

到了结尾了，每次关于结尾，我都不知道怎么样来做一个完美的了断啊，其实想说的就是大家在玩某款游戏的时候不要只停留在游戏本身所展现给你的表现的感受，而是要更深一步的去体会游戏的丰富的内涵。游戏并不只是消遣娱乐，它其实是一种艺术，互动的交流的文化，在游戏里丰富自己。日本人游戏虽然做的好，但是请大家不要太过相信，日本人的历史毕竟是被当成小说写的。比起中华民族5000年的辉煌历史来说，他们的那点历史根本不值得一提，希望大家不要过度崇日而轻华，这是我个人一点小小的愿望。

游戏日的画师们（续）

上期“游戏日的化石”……不，“画师”……出乎意料的受到欢迎，所以某人在阴险地策划着每期出卖那么一点……正好某个承诺“保证明天给你回复”然而消失了好几天的家伙终于出现了……还算仗义，顺带发了一堆图片过来，那么我们先看看他要补充什么。

fei：首先先朝新读者自我介绍一下吧，毕竟也那么多年了……可以添枝加叶不要涂脂抹粉……

某家伙：不许涂脂抹粉？那就一切从简吧？

1.俺男的；2.俺叫颜开！（真名！另有别名“盐开水”“开开龟”若干）3.俺是画漫画的！（高兴的话，叫俺“漫画家”俺也不反对^_^）4.俺的代表作是万年《雪椰》！（当年全国卖的最好的漫画，也是被人骂得最多的漫画……因为N年以后依然没有结局……） 5.俺这个人长相具有亲和力，海拔达到平均水平，性格超级好，本性很浪漫，知识特渊博，对女孩贼温柔，还能靠蘸水笔赚钱算得上是个绩优股……（fei：“……我寒，给我打住！”）

颜开 漫画家&故事板画师&动画项目策划人

漫画代表作《雪椰》，《颜开日记》，《宇宙人的礼物》，《五班》……等

三维动画电影《Thru the Moebius Strip》（暂定名）中负责故事板绘画

1994年在《画书大王》出道，连载《雪椰》。96年推出《雪》单行本，总销量50万册。1995年作为首批国内新漫画作者被日本《漫画新闻》介绍。96年被中央电视台《焦点访谈》采访并制作专题节目。1996，1997，1999，2000，2002携作参展“96东亚漫画高峰会”（日本），“97亚洲漫画高峰会”（韩国），“99亚洲漫画高峰会”（台湾），“2000世界漫画高峰会”（香港）。“2002世界漫画高峰会”（日本）。

2001年加盟IDMT制作动画电影。目前在公司任职前期故事板组部门主管，主要负责影片故事板绘画工作。另外也负责一些角色，场景，效果图，动画设计以及项目策划案和故事编撰的工作。

[访谈继续中]

编辑A：能告诉我们雪椰的结局么？这么多年了……

颜开：汗~~当然不可以……就算结局是大家都能猜到个七七八八的超老土的情节，也还是商业机密啊~~不能说，只有这个不能说……明年出书的时候看吧……

编辑B：速度！这人的速度！我高中就在看第八集，现在他竟然说九集才一半？！

颜开：戳中痛处！555，俺拒绝回答~~其实俺是很努力的……（说了你也不会信吧？我在漫画圈里速度慢虽然是无人能敌的！但是我在公司里做活的速度快也是能让大家瞠目的……有的时候，环境真的很重要……哎，当俺没说吧……汗）

fei：其实这次访谈是以BT为宗旨，所以不用过分正经啦……访谈继续吧……你现在的工作是？

颜开：现在在打工中啦~~在一家叫做环球数码媒体科技研究（深圳）有限公司（好长……）的公司里做做故事板（电影分镜头）啦，画画人设，场景啦，搞搞前期创意策划啦……啥的~~

2000年，大概是自己处于创作最低谷的时候，画什么都没有感觉，加上国内漫画大势也几乎跌到冰点，我的创作状况可说是一塌里糊涂……当时就想：自己是不是该换个环境，暂时离开漫画界，调剂一下呢？就在这么想的时候，这个公司一下子就出现在我眼前！

这是家立志做中国首部全3维动画电影的公司，老板算是相当的有实力吧。但是它最吸引我的地方是它是一家“搞原创”的公司……我想，搞漫画的人其实很少有不喜欢动画片和电影的吧。

当时环球数码正在筹备前期工作中，急需前期主创人才，就找到了我，我一听是做动画电影的分镜，就立马上了钩。当时想的只是调剂一下，玩玩动画，却没想到这部动画片一做就是3年……

直到现在，我依旧在环球打着工~~今年电影就要全球范围上映啦~~就是不知道票房会咋样呢？（汗）希望在中国上映的时候，你们一定要去买票看看哦！^_^当然，还有最初是我朋友帮忙做的的网站“漫画雪椰”，（虽然现在没有更新，站长也换了，但因为是人家友情制作，所以不管怎样都该严重谢谢人家）以及http://www.digibook.com.cn，因为正式授权了他们在网上贩卖《雪椰》，所以常常会跑上去看看点击量啊~~^_^

fei：平时都有玩的游戏是？

颜开：我已经老了吧？最近我常常这样想……因为发现自己玩游戏已经开始变得没有耐性了~~完全不像当年玩什么都能入迷~~（陶醉回忆中……）

现在也就玩玩《三国无双》，《刀魂》一类的还成。什么《FF》、《鬼武者》之类就算是顶级的，也不可能有耐心玩完。一般也就玩个数关就扔在一边了……（已经是玩不了RPG和SLG类游戏的年纪了。555）

相反，开始相当BT地迷恋街机模拟器，狠狠地玩着当年垂涎三尺却没票子玩的那些游戏。企图找回儿时在游戏机厅的那种感动……

fei：最希望看到的游戏是什么？

颜开：啊~~这个啊。应该是“红楼无双”？（哈哈哈）开玩笑~~不过比较希望看到的是真正能反映我们古文化原髓的游戏吧？当年前导出《官渡》时很是让我激动了一阵，虽然后来有点失望，但是《官渡》还算是有一定的可玩性吧……后来也迷过一阵子《金庸群侠传》，当时就想着要是能出续集俺一定玩！可惜后来出的是网络版，好玩是好玩，那种感觉却全没了……现在的网络游戏感觉都只具有可玩性，但是那份“感觉”却都不到位。无论是三国还是金，古，都没有小说的那种现实感~~（随地杀个蛇蛇狗狗的套路很是让人厌烦）

所以我最期待的，应该是国人制作的，能带给我一份“感觉”的游戏吧~~电视游戏就不说了，都是鬼佬的天下……

说回来，其实真做个《红楼无双》有啥不可？12金钗遍地跑~~《三国》里甄姬人气那么高的说~~哈哈。

fei：谈谈你对“拖稿”的看法……（大笑）

颜开：拖稿应该说属于作者的一种自我保护手段？（我会不会被全中国的编辑用口水淹死呢？）这个~~那个~~你问全中国拖稿最牛的我这个问题，是不是算是问错人了呢？不过你放心啦~~有关“拖稿的诀窍”和“为什么应该拖稿”的原因，我是绝对不会告诉其它作者的……哈哈哈哈~~

fei：对自己这些年来的漫画经历有什么总结？

颜开：画了10年了……看着中国漫画浮浮沉沉……什么都经历了……又似乎什么都没得到？……但我只说一句：“不后悔！”要再加一句的话，就是“我会一辈子画下去！”这是真的~~

fei：听说雪椰是要出中国台湾版了，进度如何？

颜开：现在已经出了三本了，以后会一直以每两个月推出一本的速度出到结束。

fei：雪椰结束的话，还有没有想画新东西的念头？（虽然这个结束似乎也是遥遥无期）

颜开：当然有……有一部二战的东东一直想画，可惜2，3年来都一直觉得自己功底不够画不来；还有也很想画青年题材的东东，可是中国又还没有青年漫画能通过审查的土壤；最后剩下的，现在在筹备的就是一个幻想架空世界的故事和一个平淡真实的讲“梦想”的故事了~~~预计明年就会开始绘画其中的一篇了~~^_^（顺便很坚决地告诉fei！《雪椰》今年肯定会完！）

看下面他给的两幅图——还真是个怀旧的家伙啊……

来稿显然是增加了，真是令人感动的事情……但是也发现了有趣的情况——大家对自己的“梦想”“过去”等等似乎有相当的执念，大约有七成的投稿是描述“我的游戏梦想”“我的游戏生活”的，这个，这个……汗。贴近生活是件好事，但要是都像小学作文那样“我的理想是科学家”，对于筛选的人来说，似乎也是件头痛的事情。所以呢为了表现征文活动的多样性这次特地选择了各种各样的投稿方式，以给大家参考（遗憾的是至今没有出现期待的美女 COSPLAY……哈哈）。（DRAGON：“我说你这就叫多此一举，明明都说了来稿形式内容不限的，还在这里对读者选题唧唧歪歪干吗？”fei：“哦……”）

不过最后照例追加注意事项（众读者：“KAO，还追加？早干吗去了？”fei：“嗳呀，形势要跟上变化嘛……”），1.画稿请不要用铅笔，大小至少是 A4 用纸（通俗点说就是差不多有大作业本那么大），并且尽量用比较硬和不透明的白纸（可能的话也尽量避免折叠）；2.有几个读者不约而同寄来了日文汉字输入法，也就是哪个片假名下有哪些汉字，关于这个东西，我们会在以后选择专门的栏目进行介绍，就请大家不用寄同样的稿子来了，谢谢。

上期在调查表里忘记开设给征文投票的选项了，我该死……由于第一期投稿人数不足 10 人，所以在统计之后第一期的优胜只有 1 篇：0402 号《也许你也遭遇过》，大家鼓掌。

编号 0404 游戏梦

深圳·请作者速与编辑部联系

又是一位拥有远大梦想的读者，这些来自玩家自己最真实的感受，才是最能引起共鸣的吧……不过同学，你再做梦也请在信里写上自己的资料啊……

喜欢游戏的人总是有梦的。

各种各样千奇百怪的“梦”其实是我们继续保持对游戏的热情的原动力。在很多人对我们这些有的已经二十好几的大小伙子，乃至三十出头的“大叔”们，还沉迷于这些小孩子玩的“游戏”感到不可理喻的时候，我们仍然乐此不疲，正是因为我们还有“梦”。

什么？你问我还有没有梦？当然有！

当我们正在玩一个好游戏的时候，平日拿起手柄面对屏幕时废寝忘食，放下手柄上课工作无聊时写些什么笔记心得经验总结之类的自然是不在话下，以至于“日有所思，夜有所梦”也是平常之极的事情，其专注程度，恐怕只有“魂牵梦萦”可以形容了。

什么时候开始做“游戏梦”我已经记不得了，而最让我印象深刻的却是一个本来平平无奇的“实况梦”，因为这个梦……太痛了……

话说世界杯决赛上，Rivaldo 一脚直塞传球顺顺当当的传到 Ronaldo 脚下，Ronaldo 一个假动作扣球，晃过一名后卫，直接面对守门员！位置棒极了！我马上按下“口”，Ronaldo 拉弓劲射！皮球直向球门飞去……进了吗？不知道——我已经醒了过来了，痛醒的——脚趾头狠狠的踢在了墙上，痛得我几乎眼泪也流了出来，还能不醒！？

综上所述，游戏梦说起来有趣，做多了可不好——尤其是实况梦（万一不幸梦到，谨记千万别按射门键，切切！），否则被定性为“玩物丧志”或是伤了身体就未免太冤……

白日梦，也就是幻想，大概是游戏迷平日最常做的“功课”之一了。（从来没有想象过自己是某个世界某片大陆的王子勇者佣兵什么的同学，请举手。）

几年前当我还称得上“少年”的时候（55~老了……），颇喜欢想象自己是某个肩负拯救世界的重大使命的救世主，然后躺在床上一边“口述”冒险情节，一边手舞足蹈的演绎着“勇者”与“大魔王”的殊死搏斗……嗯，似乎当时我曾完成了一个比较完善的冒险故事呢，可惜现在已经全忘了——否则说不定那会是一个好的游戏剧本哦！

现在好歹也是“青年”了，再做这种“热血少年梦”就似乎超龄得紧（其实是怕被别人当作疯子——如果你有一个一睡上床就口中喃喃乱语，还要配上各种身体语言的舍友，你会怎么想他？），但这长久以来的习惯却还没改，只不过这白日梦就做得“真实”多了——当然只是相对而言，只是这涉及个人隐私，详情就恕不透露▮。

其实我比较喜欢做“海盗梦”（终于忍不住还是说了，不过这只是一部分。），这都是《大航海时代 2》的错啦！在蓝天大海间自由自在，与狂风巨浪相搏，纵横无忌的海盗，多么引人入胜啊（当然，现代的海盗们可就完全不是那么一回事了。）！冒险，财宝，美女，战刀，这就是大航海时代横行七海的海盗（没有美酒，因为我酒精过敏……）！我总喜欢想象自己正率领船队在地中海里扬帆搏浪，行侠仗义（或者说打家劫舍也行-_-），那该是多么浪漫的事情！海盗，真是让人神往呢！

因为对“海盗”的特殊感情，我常有“生不逢时”之叹——想当海盗吗？迟生了那么几百年（如果真能生在波澜壮阔的大航海时代，就算只是做一名普普通通的船员，也是很有趣的吧）；想当“宇宙海盗”吗？似乎又早生了那么几百年……

明明是说“梦”的文章，无端端的却要扯上“现实”，我也怀疑自己是不是有点毛病了……可是梦毕竟是与现实紧密联系的，对于不得志的人，越美好的梦想反而越衬托出现实的残酷。每当我把思绪从驰骋万里不着边际的“梦”中唤回现实，心中却总是感到一阵怅惘。

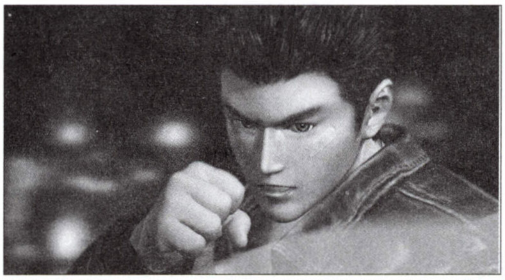
学业不振工作不顺，还迷途不返，大概在很多人的眼里，我应该是属于“玩物丧志”的那种人了吧……呜呼……一说到现实就没情绪再说了，实在说不下去，看看也该打住了，还是先回去解决现实的问题吧，解决了温饱，梦才能再继续啊（55~）。

编号 0405 莎木是什么

武汉 孙俊

有写诗的读者耶……“莎木”这个游戏除了里面的女性普遍比较骇人以外（第二集里 fei 曾把每一个 NPC 都看了一遍，那多边形脸叫一个恐怖），也算相当不错的哦，希望早日出第三集。

莎木是一部游戏，
一部世间最不像游戏的游戏。
你可以把她堪称一件商品，
但我更愿意把她当作一件作品。
她没有 GTA 辽阔无边的游戏场景，
也没有 FF 气势磅礴的华丽画面；
她没有 DQ 的细腻温馨，
也没有 BZO 的惊险刺激。
但是她——
拥有所有游戏所没有的东西——真实，
拥有一切人类所通有的情感——关爱。
它不是红秀英文武廊前灯火阑珊处的演武，
也不是原崎望花店旁辛苦的叫卖；
它不是青山绿丛间桂林姑娘玲莎花轻快的步伐，
也不是芭月凉无论风雪刻苦的习武。
它是真实——
是横须贺码头工人忙碌的身影，



是香港兄弟刃不经意间的一言一行。
它是关爱——
是稻婶家门前焦急的徘徊，
是福田为凉远行而打破的存钱罐。
它是一首诗，
一首悄悄被人遗忘的诗；
是一杯茶，
一杯苦过才知甜的茶；
它是一类人，
一类容易被忽略的人；
是一种心情，
一种压抑过后被释放的心情。
它是……
它也许是你我翻开游戏类型史看到“free”时的会心一笑，
只不知蓦然回首时，
那就是莎木！

编号 0406 WE双截棍版

最令编辑们无语的一篇投稿……双截棍版的 WE？还是四川方言版？服了……估计有不少读者看不懂，在这里解释一下：“囊个半”=“哪个办”，意即“怎么办”；“啥子”=“什么”……啥子？你还是不懂？这下囊个半呢？……

游戏厅里灯光灿烂已经是十点半
电视前的实况玩家们在奋战
玩实况足球的我们 练任意球 耍怪阵型
带球突破最擅长 还会下底传中二过一
它的玩家我习惯 从初中就耳濡目染
啥子角球远射 我都打的有模有样
啥子招数最喜欢 二过一柔中带钢
想要用罗纳尔多 过半场菜大家
囊个半囊个半 国际版有了改善
囊个半囊个半 不是傻带说了算
囊个半囊个半 现在要艰苦作战
改变战术莫奇怪 我等哈再来
一个球队上前 一个马丁斯 维埃里
一个惹毛我的人有危险 一再重演
一个我会用的队 一打好多便 它一直在身边
干啥子干啥子 我放弃个人傻带
干啥子干啥子 AC 米兰的防线
干啥子干啥子 已被我撕成两半
快使用马丁斯 哼哼哈兮
快使用维埃里 哼哼哈兮
实况迷们切记 ONETWO 无敌
是哪个在努力 防守反击
快使用马丁斯 下底传中
快使用维埃里 旱地拔松
再加上雷科巴 中路进攻
这就是我国米 全力进攻
快使用三叉戟 哼
我用手动防御 哼
漂亮的国——米

本文受网上双截棍改编版启迪，如有雷同，纯属偶然。

编号 0407 游戏人生

这个……以前生活的悲惨回忆啊……哈哈。顺带一提，有 4 篇稿子标题是“游戏人生”，7 篇稿子标题是“我的游戏故事”……

人们常常把碌碌无为的生活比作游戏，把没有真情实感的爱情比作游戏，把虚无缥缈的人生比作游戏，那么游戏又是什么呢？难道游戏就是虚无、虚假、虚幻的化身吗？

也许有人会说以上所说的游戏与电子游戏的概念不一样啊，但是对于我们大部分玩家来说我们所遇的实质都是差不多的。在一些人的眼中，玩游戏甚至比以上的几个方面更糟，玩游戏简直就是放弃生活、堕落人生的象征。

从小到大，我很少有时间可以“光明正大”的玩游戏。在家里玩游戏的时候必须等爸妈上班后，偷偷拿出来玩，还要一个劲防着，小心爸妈突然有事回家，要不然轻则把游戏没收，重则把它扔的无边无际。

记得上初二的时候，我和弟弟几乎两个月内没吃早饭，买来了一台二手 PS，一回家我就把它擦得干干净净的，虽然那时我瘦了一圈，但是心中却是无比兴奋，我终于有自己的主机了。可是无奈于在家里玩风险太大，所以我就换了一台便于存放的 GBC，那个时候我才真正体会到游戏的乐趣，而且危险程度也小多了。

然而噩运又爬到了我的头上。在一次上课时我按捺不住偷偷玩了一会掌机，但是不幸被老师发现了，他气冲冲地说：“同学们，这东西就像海洛因一样，会上瘾的，这都是日本造出来害我们中国的青年人的。”此时我不知道该说什么，真想不到老师的“知识”这么的渊博。

放学一回家，爸妈在老师打电话告状之后，一把把我的游戏机从书包里拿出来，掉在了地上，望着眼前七零八落的部件，我哭了，从小到大我从来没有这么伤心的哭过。此时我宁愿他们摔的是我而不是它。那时的心情也只有像我一样的广大玩家才能够体会到。

现在我虽然上高三，但是我依然没有忘记游戏，空闲之余我总会玩玩 PS2 和 GBA 以充实自己的游戏生活。毫不夸张的说，如果我失去了游戏，那时的人生才是真正空虚无度的人生。

目前在中国，由于对游戏有传统闭塞的观念，发展游戏和玩游戏还不能像发达国家那样，但是有句古训说得好：涉浅水者得龙虾，涉深水者得蛟龙。只要我们中国的广大玩家和各位游戏开发者坚持下去，终有一天我们会得到游戏给我们人生带来的美好时光。

サクラ大戦 Sakura Wars

~ 怨念之章 ~

~来自阴暗心理深渊的前言~

欢迎来到 fei 的自留地……（旁边一副对联，左书“你也来了”，右批“正在等你”）这里是从彩页的樱花大战处分出来的怨念……啊，说起来自从改版后就没有在彩页上亮过相，真是怀念……

“你恨透在路上表现亲密的男男女女吗？你恨透了圣诞节在家打电动的空虚滋味吗？你长这么大还没收过女孩子送的圣诞节礼物吗？你越来越受不了所谓的爱情小说或漫画？你一看到情侣就会打从心里的燃烧？——加入吧！就是现在！——邱比特必杀……哎哟！”本来正投入地念着手里那份稿子的 fei 头上挨了不轻不重的一记，不由面目狰狞地转过头去，“谁啊？别打扰我的朗读情绪……啊，没事……”

能让一个面目狰狞的骷髅头闭嘴的，自然是一张更狰狞的脸，而这张脸照例是属于那头千年魔龙：“上班时间耶，你叨咕个什么劲？又在酝酿什么不健康的情绪？”

“啊，没事……收到篇恋爱游戏的稿子……”“恋·爱·游·戏？”DRAGON 脸上的肌肉跳了几跳，转身离去，“无聊的题材随你怎么处理吧……”

“……士为知己者死……”看着 DRAGON 的背影，fei 不由得热泪盈眶，“好，这次便放开手脚大干一场！”

“不要啊！”一个人影冲了过来抱住 fei 的腿，是美编小梁，“你恶搞谁都行，放过樱战行不？”

“不可以！”fei 露出邪恶的笑，“这期既然有樱花大战的游戏攻略，而且这篇文章本来也是写樱战的，怎么可能逃的掉？你要是觉得心理不平衡我回头把恋爱游戏都涮一遍 OK？”（“这是他真正目的吧？”CLOUD 在不远处自言自语）

“这篇文章本来没有恶搞樱战的啊！”

“所以我才不爽，我才要修改！”

“不行，作为 FANS 我拼死也要劝阻你！”……

“异次元空间破！！”fei 把小梁一脚送进别的空间，然后挑衅地看着旁边的短笛和 CLOUD，“你们两个有家有室的，是不是想阻止我？”

“鬼才懒得，”CLOUD 无所谓的掏掏耳朵，“不过你把美编踢走了，我倒要看谁来给你排版。”

这次唯一的遗憾，是没在 2 月号上放出此次的文章……若是赶在 2 月 14 日这天杀的日子，那该多完美……所以这次的题目，便定为“迟到的怨念”吧……（众人：“这家伙是总算找到发泄口了吧？”“别理他，据说这人 2 月 14 那天在街上从每一对牵着手的男女之间穿过去……”）

80 年前的女孩子们——樱花大战乱谈

原作：笑刀　恶意改编：Fei

“生命如此短暂，少女啊，快来恋爱吧。”……这个怎么看都是居心不良的对话，居然成为一款人气恋爱游戏的宣传语，实在是令人颇生感慨的事情——不服气的话，你倒试试跑到外面随便拦住一位路过的美女说出这台词，看人家会不会“当当当”的提升好感度？估计多半是夺路而逃还是高声呼救。（“这段话除了第一句都不是我写的！”原作者泪流满面地在远处哭喊着）

借着《樱花大战》的新作“神秘的巴黎”之风，正好有机会重新回顾一下这个被称为恋爱游戏经典的系列。当然资深玩家可能对“樱花大战”都有非常深的了解，不过对于最早推出时的情况可能知道的人就不多了，毕竟“樱花大战”的第一作是 1996 年 9 月 27 日发售的，而且由于众所周知的原因是发售在普及率并不太高的 SS 上。

继续我们的话题。《樱花大战 1》甫一推出就获得了前所未有的好评。说这是一个里程碑式的经典，绝对不为所过，尤其是首创的“LIPS”系统——也就是在对话或移动时的选择项加入限时要素，要求玩家迅速作出各种判断，大大增加了游戏的乐趣，而丰富的歌曲与动画也是游戏的特色。但樱花大战最大的特点是……你再也找不到这么好泡 MM 的地方了！（原作者绝望地倒在地上）

我们来看游戏的背景，是架空的日本太正时代，一个灵力与妖魔充斥的空间。话说一个据说是德川余党的黑暗组织（德川幕府？什么时候的事儿了），他们驱使著一种称之为魔操机兵的兵器意图染指东京，而政府这里也开发了所谓的灵子甲胄“光武”来进行应对。

看到这里不由得让人感慨，果然是东有东京西有纽约，这两个城市无愧“世界两大魔都”之称，超过 90%的邪恶势力——人类的也好妖怪的也好外星的也好，但凡是个有野心的必先朝这里下手，您说要攻占个莫斯科啊上海啊都不好意思和人打招呼……多少年来无数的超级英雄为保护这两个城市乃至地球而与无数的异形怪兽做着不懈的斗争，纽约和东京加起来毁灭的次数也显然达到了三位数，真不知这里居民过着怎样的生活。

嗯，继续说回来……为了与魔操机兵对抗而研制的“光武”，只有拥有强大灵力的人才能操纵，在《樱花大战》的设定中，女性灵力似乎普遍高于男性，因此多半只有女生才拥有操作光武的必备资质，所以驾驶“光武”的秘密部队“帝国华击团”也同样是女性为主——惟有某小白脸是个异数。

好了，史上最幸福的男主角登场了，这个名叫大神一狼……不，大神一郎的家伙是海军江田岛士官学校首席毕业的少尉，也是唯一有能力驾驶“光武”的男子，因此有幸加入了帝国华击团，可以每天在如花少女们的包围下展开多彩多姿的生活。

能在众多幸福的恋爱游戏男主角里脱颖而出当选一个“最”字，大神一郎确实拥有得天独厚的条件。首先从来没哪个主角在这种没有竞争对手的情况下展开追求，想追谁就追谁，至于某醉老头和某大妈根本是 3D 背景；其次，从来没有哪个主角有这么多英雄救美的机会，所谓经历过生死与共的爱情才是最牢固的，大神可以在战场上无视距离瞬间移动过来挡住敌人对 MM 的攻击，女孩子的好感度还不疯狂上涨么？一代的时候这无耻援护技能更可以使用 8 次之多……最后，也从来没有哪个主角可以象他那样面对如此之多的追求对象，《樱花大战 4》时可追求角色更达到前无古人（而且至今后无来者）的 13 人之多！这，这实在是令人发指……

樱花大战MM手册

接下来让我们把大神一郎踢到边儿去，去接近这批如花般的少女（请不要联想到星爷的电影）——虽然，她们生活在80多年前。嗯，要是活到现在该是……（“把他分尸！”原作者和美编小梁手持大刀冲入）

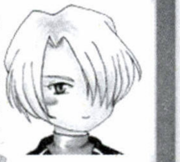
帝国华击团

因为宿命的孽缘而围绕在刺猬头队长身边的少女们，平时是人气表演团体，却随时要做好在战场上冲杀的准备……这个就叫战火中的青春吗？

真宫寺樱：作为1、2、4代的女主角，理所当然是最容易骗上手的MM。这丫头爱吃醋并且有些冒失，所以想追上手很容易，但要在她面前打别的女生主意，就要小心她突然变成怨毒的三角眼或者背后狠狠掐你一把，甚至可能有幸尝到那把灵剑·荒鹰的切入感……最速攻略法，带她去看诸如《惊情400年》啊《完美风暴》啊之类动辄电闪雷鸣的片子，保证她吓得往你怀里钻——这丫头怕打雷。什么？你说那时候没这些电影……那就找一个打雷的天气冲进她房间：“樱，不要怕，我来了！”（突然想起编辑部某人在OICQ上名字就是“樱”……啊啊，我不该想起来的！）

神崎堇：从小就是被捧在掌心长大的千金小姐，作为花组的台柱之一，虽然有着理所当然的大小姐脾气，但追到她的话连下辈子都不用奋斗了……不过面对堇的时候请尽量不要当她是某财团的继承人，即使你真有那想法也绝对不要表现出来！这种一直被假意关心包围的大小姐最希望的就是有人能象对普通人那样对她，只要做到这点就成功了一半。实在找不到机会的话，偷偷往她卧室丢个不大不小的蜘蛛……等她惊叫的时候挺身而出，和蜘蛛作战你总不会输吧？（注意：不要为了加强效果使用“美洲黑寡妇”之类危险品种，当然相信你也弄不到指环王3里那种型号的蜘蛛）

爱丽丝：又是一个大富翁的独生女，闪闪金发和碧蓝眼睛，确实非常卡哇伊，如果想要追求她的话……等一下，追求她？这样的小萝莉你也不放过？这是犯罪来的你知不知道？什么，大神一郎？等你修炼到他那样可以在战场上瞬间移动保护MM并且还不受伤的程度再说！这种洋娃娃一样的可爱小姑娘啊，是适合在美少女梦工场里出现的。当然你要一意孤行去逆天也可以，那么请注意和她的熊宝宝玩具搞好关系，请注意随时逗她开心，请注意要顺着她的意思，尤其注意不要让她生气，不然照例是有大爆炸的……不要嫌麻烦，当她男朋友本来就是要兼职保姆，难道你这点觉悟都没有？



玛利亚：据说是俄罗斯与日本的混血儿，但从外表怎么看都只能找到俄罗斯血统的那一半迹象（编辑部某人：“俄罗斯美女好啊，不过为什么一过35岁体型就都横向发展了呢？”）。作为大神到任之前的代理队长（兼前杀手……），她的责任感是花组中排名第一的，所以各位如果能成功捕获她……的芳心的话，相信身边会多出一个负责的管家，甚至可能让你重新想起童年时那位手持教鞭的班主任……不要怕，这样的伴侣才最可靠！何况玛利亚还有手不错的厨艺。冰山美女历来是不好勾搭上的，所以要照准弱点下手，比如一起出海游玩的时候故意把船弄沉，然后不会游泳的她就只好乖乖听你吩咐，比如伏在你背上，两人奋力朝着陆地的方向游去……怎么样，完美而浪漫的计划吧！当然实施时要注意场合，比如不能把出事地点安排在冬天的北大西洋，之前已经有个叫杰克的傻瓜尝试过了——那次他成功弄沉了一艘大游轮，但下场大家都知道。

李红兰：其实我一直希望红兰把眼镜摘掉，可惜那时侯没有视力矫正术也没有隐形眼镜。如果你喜欢上了她，那么恭喜你，你喜欢的是一个热爱科学的而且难得是性情开朗的女孩子，请一起好好学习天天向上去攀登知识的高峰吧。虽然她发明的每一样东西都可能爆炸，而且一旦因此引发火灾的话她会束手无策，但这不正是你表现的机会吗？上，爆发出火灾现场的蛮力，去把她拯救出火场！那些家当就不要管了，反正迟早会在另一次爆炸中化成浮云……

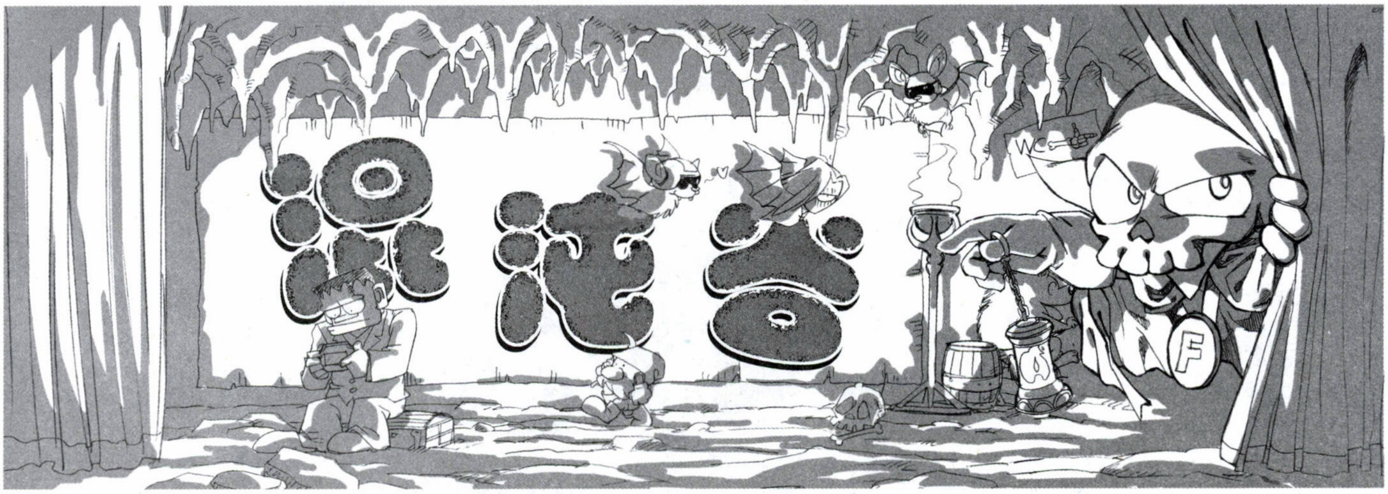
桐岛完奈：琉球空手道桐岛流第28代继承者，豪快的大海男儿……SORRY，是女的，但在玩游戏时多少人真的把她当女的看过，这一点我是深表怀疑。对于强壮少女（……）有兴趣的兄弟们，请先去附近的武术馆学习至少半个月，否则她的一身好功夫可能你只有幸看到前面几秒钟（跟着就会被打晕）。要成为她认可的对象，首先便要令自己变强！强到逆天最好……对待性格方面倾向男性的桐岛，和她在一起自然是要随时表现出男子气概，至于有没有她强倒是次要的。如果觉得输给女孩子总有点不甘心，那么下次和她比试时不妨在自己衣服上画条蛇。

织姬：肤色看上去比桐岛还要健康的少女，被意大利演艺界称为“太阳的女儿”，同样也是出身贵族，自然那种傲气是少不了的。除此之外一切都还好，而且大家不用刻意去学意大利文，反正她也不懂。但还是建议大家恶补一下音乐知识，别到时人家深情款款请你共奏一曲，您却悲哀地发现自己根本不认识五线谱，人世间最悲哀的事莫过于此。至于她讨厌日本男子的性格完全可以忽略不计——看我们这本书的读者，有谁是日本人吗？站出来我瞧瞧。

雷尼：一个沉默寡言的少女……一个不会表现感情的少女……在战斗中，在同伴的帮助下一步步敞开心扉，成为关心别人也接受别人关心的人……这，这不是凌波丽么？！作为当年EVA大潮冲击下的产品，雷尼只是无数游戏里无数“三无少女”之一，所以呢大家的作战经验也该比较丰富了，只管用爱心用耐心去感化她吧。必要时可参考著名文献《新世纪福音战士EVA》、《凌波育成计划》等等。在调教……不，感化初期有可能出现她连性别问题都不在意的情况，大家可别学某人那样没事就往浴室跑。

好了，我们可爱的花组少女已经介绍完了，大家也决定自己的目标了吧？请自行加油吧！顺便提醒一下，其中最年轻的爱丽丝今年可是满90岁整喔，大家有没有想好买什么生日礼物？（被一众樱战FANS追杀中……）

艾丽卡：“等一下啊！我们巴黎华击团还没出场啊！”fei：“你们在之前的彩页已经占了很大篇幅啦……”罗贝丽亚：“跟他废什么话，直接杀掉吧！”……那么，这次的樱花之旅到此结束，请大家自行游览。（逃跑中）



狼藉遍地的混沌谷。这里几分钟之前刚被一批愤怒的民众践踏过，现在呈现出典型的荒漠化形态。

一块路边的石头悄无声息的移动到边上，某骷髅探出头来，神经兮兮地左顾右盼，确认已经空无一人后才吃力的爬出那个地洞。

"有没有搞错，这里又没有什么值钱的东西……靠，连我的破披风都被搜了？"fei 吐口气，拍拍身上的灰尘，"暴民，暴民啊……不过是一个恋爱游戏而已，干吗那么在意？"

DRAGON 的身影在背后出现："你这烂人，一点都不晓得什么叫梦想么？"

"梦，梦想？"

"是啊，少年的梦想，你难道不能理解么？你难道都没有过梦想？"

"这，这个……！"fei 看看 DRAGON 背后的夕阳，不由得热泪盈眶，"我，我错了！"（到底是什么梦想？）

OK，接下来为了大家的梦想，偶们游戏日编辑部特地策划了一期华丽的梦想特辑~！这次请出山的，是著名爱情戏的剧本大师穷聊奶奶，她在这方面的造诣众所周知，当年便以《河边一棵草》、《一帘恶梦》、《情伸伸雨猛猛》和《借猪阿哥》等令无数痴男怨女迷乱不已，可谓是爱情剧本方面的宗师级人物！而这次便是由这位传奇式的前辈专门为大家执笔写出了下面这个名为《青春爱情之路指南》的游戏剧本！此文号称集中了十几年来所有叱诧风云的恋爱游戏之感人精华，绝对每一个情节都令您感动莫名，回想起当年的狰狞……不，峥嵘岁月！

下面就是《青春爱情之路指南》的具体内容！而您，就是我们的男主角~！请取好自己的名字……不要取什么"ああああ"或"AAAA"……先请欣赏主题歌"你是疯子我更傻"，演唱者：巨型燕子。

✳ ✳

青春爱情之路

✳ ✳

"哥哥~哥哥~起床了！"一个小小巧巧的声音响起，将我从梦乡中唤醒。面前出现的是一个粉可爱粉可爱粉可爱的少女，她的声音犹如外表一样可爱，"哥哥，早饭马上要凉了，再磨蹭就不等你了哦~"

哦，没错，她是我妹妹……等她下楼之后我意识到这一点，再环顾四周，电脑、写字台、书架，还有墙上的体育明星海报，和以往一样没有变化。穿衣服的时候我习惯性地望向窗外，街对面正对着我窗户的，是青梅竹马的同班同学藤崎柿子的窗户。身为三好生的她，现在应该已经在前往学校的路上了吧。

……糟糕，学校！发现自己即将面临迟到处境，我马上冲到楼下，此时妹妹已经背好书包要出门了。"哥哥，在学校等你哦！""这就走？啊，便当也不带，又要我给你送去学校吗？""哥哥的话，可以哟！"丢下这句话后小姑娘就一跳一跳跑了出去。

也罢，反正估计是来不及了，我无可奈何地坐上饭桌享受丰盛的早餐，抬头却看见年轻美丽的后妈——和其他同学家的后妈一样年轻美丽——那和蔼的笑脸："慢慢吃，不用急的。"

早上的太阳暖暖地照着我，但我可没有这么好的心情去欣赏。空荡荡的街道上只有我一个人在跑的感觉实在不好，但是现在要做的头等大事就是在班主任进教室之前赶到自己的座位上，现在看来还是很有希望……"哎哨！"这个想法马上就被打碎了，在通过一个十字路口的时候不知什么东西突然冲出来把我狠狠撞倒在地，整个世界天旋地转。

什……什么东西？我吃力地撑起身，却发现坐在地上的肇事者也摔得不轻。蓝色短发、红色瞳孔的少女，嘴里很没风度的咬着块面包，还有蓝色的校服——这是我们学校的学生？以前没见过……"对不起，您没事吧？……啊，糟糕，要迟到了！"少女慌慌张张爬起来，又继续朝学校方向跑去。

"……"我张口想说话，却什么也说不出，毕竟现在命运是相同的……迟到的话，班主任怎样反应……

"二位同学，这是你们本周第几次迟到？"虽然平时是个温柔大美女，但一头红发的班主任瑞惠老师在学生犯错误时还是一点都不含糊，"这样下去，你们本学期的操行分……"

"拜托了老师……"旁边的难友早乙女坏雄马上做出了世界上最可怜的表情，我相信如果瑞惠老师不为所动的话他一定还会跪下去以增加效果，"就放过我这一次，就一次，最后一次，好不好？"

"……"我无可奈何看着这个损友，眼睛却瞟向讲台下的同学，分明看见柿子同学在偷笑我的狼狈。

"唉……你们啊……"听到老师这句话我松了一口气，这代表她的心又软了，这种美女老师都是统一的口硬心软，"好了，你们先回座位吧。……接下来给大家介绍我们班的一位新同学，来自第三新大阪市的林·波利——不是天使波利哦~"刚回到座位上的我差点从凳子上摔下来：进来的不是今天早上在十字路口撞见的少女么？难怪我没见过。

"波利同学，你就坐在……嗯~啊，XX 同学的旁边吧！"我旁边？真是命运的安排……但是这位新同学成为我的同桌之后却似乎不怎么听课，只呆呆的望着半空，头还不时偏到一边。

"你……在干吗？"犹豫了一会我正要询问新同桌的奇怪举动，附近的坏雄忍不住先开了口。

"我在追着看眼睛里的灰尘。"波利同学面无表情地回答之后继续呆望半空，实在是令人无法理解……看来还是离她远点……（分歧剧情：此时若继续追问可以得知关于第三新大阪市的一些情况，并进入分支

“六分仪·来袭”的章节）

但是真正恐怖的事情还没有来，我看了一眼课程表，不由得倒吸一口凉气：下节课乃是地狱一般的体育课，实在是一点都没有上课的欲望，更何况今天好像有我头痛的长跑考试。看来要逃脱的唯一办法，就是指望学校操场旁边的实验室……

“怎么还不炸……”坏雄忧心忡忡地看着窗外——不愧是我的兄弟，想到的东西都和我一样。而平时那场让我郁闷不已的骚乱，今天居然还没出现，难道是那位科学女王转了性子？

突然“轰”的一声巨响，震得教室里的玻璃都碎掉了几块，身边好几个同学不约而同的握拳，发出一声压抑很久的“OH,YES！”果然是大家都抱持着同样的想法啊……

“又是科学部？”瑞惠老师好不容易稳下身子，皱着眉头看看浓烟升起的地方，“就算家里有钱也不能这样隔三岔五炸一次啊？唉，今天这节课又没法上了……同学们准备下节课的东西吧。”

“下节课”就是体育啊，我看着外面被炸出一个大坑的操场，心里暗暗高兴，这个样子看来，即使学校有通天之能也不可能在这一眨眼功夫让它恢复如新哪，估计可以放假半天？（**分歧剧情：此时移动至“科学部的废墟”，可以在那里见到“科学女王”红木律子，并触发“命运的驾驶者A”事件，从而进入与外太空势力作斗争的机器人大战宇宙路线**）

“同学们！既然操场无法使用了，那么……”照例把毛巾搭在脖子上显示一身超膨胀肌肉的体育老师并没有说出我期待的话，“我们就把空手道练习提前到今天进行——大家到体育馆集合！”

“啊，完蛋了。”我心里冒出这个念头。

“什么完蛋了！”第11次把我摔倒在地上的，俨然是被称为“女金刚”的那位桐岛同学，“起来啊，你这样还算男人吗？”

“即使是男人也经不住这样摔吧？”我面对的可是琉球桐岛流空手道第不知道多少代传人的女中豪杰啊，这实力的对比明摆着。

“XX同学！好样的，坚持住！让青春的汗水挥洒在夕阳中吧！”肌肉男老师在场外大叫。洒你个头你怎么不来洒……我只来得及转这个念头，跟着就眼前一黑，什么也不知道了。

不知昏迷了多久，当我再度醒来的时候，发现自己已经完全变了个模样……看着镜子里的自己，黑色面具下是被改造过的身体，尽管双拳比钢铁还坚固，尽管拥有超人的力量，但我现在毕竟已经不是一个“人类”，我要做的，只有复仇而已……

SORRY，剧本拿错了，那是生化改造人的……现在让我们重新回到恋爱游戏中来。放心，镜子里那家伙还是一身校服加一个把眼睛遮住的发型，标准男主角配备哦。好了好了，不要闹别扭，现在你已经从昏迷中醒来，并且以极舒服的姿势躺在青梅竹马的藤崎柿子同学大腿上幸福地吃便当……满意了没？

（“等一下，这里也不对啊！”说话的是穷聊奶奶。众人：“哪里不对？”“我记得主角和柿子同学还不是情侣啊，虽然是配对机率最高的，但也要按顺序一步步来啊，这个好感度是要一步步加的嘛，现在的程度是不是太亲密了呢？人家写的可是纯纯纯纯的少男少女恋爱游戏剧本……”“哦，哦……HEY YOU！男主角！起来，别靠在人家腿上了！好感度还未够班啊！”）

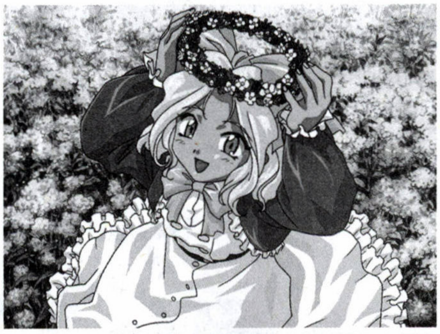
吃完午饭，我向教室走去，奇怪，刚才总有种从天堂掉回人间的感觉……我到底在哪里吃的午饭？被桐岛同学打昏后的事居然一点也想不起来……（**分歧剧情：此时找到桐岛同学谈话，可以发生她关心主角伤势的剧情，再发展下去将和她一起进行课后的空手道修炼，最终进入“看啊东方在通红的燃烧着”热血分支**）

“学，学长！”刚要迈进教室，一个脆生生的声音把我叫住，原来是一个低年级的小姑娘，等一下，好像是妹妹班上的？“您，您上午没事吧？”

呃？难道上午我被摔倒的事情全校都知道了？

“其实，我是戏剧社的新团员，社长叫我通知你，说下午放学后有活动，要你参加。”小女孩很吃力的说到，“还有……学长，我支持你，你，你一定要努力哦！”涨红着脸说完这话后，小姑娘转身很快就跑得不见了。

“哟，不错啊，低年级的学妹你也没放过……”不知几时坏雄已经站在背后，“不要解释，我知道的啦，你放心，我不会告诉柿子同学的……对了，刚才那小姑娘的资料我有哦，要不要？”



“……”柿子同学一脸不爽的从我们两人中间走过，摆明了听到刚才的对话，看样子也是揣了一篓子炸弹准备丢出去，坏雄很识趣的住了嘴。

“你们这些低俗的家伙……”旁边冷笑的是校董那个孙子伊集院，有钱人总是有那么点讨厌，“平民的生活……哼哼……”

“是啊是啊，”坏雄不满地回敬，“情人节可以收到一车皮巧克力的人，永远是我们这些平民不可企及的啊。”

“能明白差距，也算进步。”伊集院冷笑着走开。

“你知道么，这个伊集院大少爷，其实是个女的。”看着他的背影，坏雄附耳告诉我这个惊天消息，“想不到吧，这家伙是个女扮男装的……有钱人的想法果然总是让人觉得不能理解哪。”

我难以置信地看着这个总是能获悉全校女生资料的不可思议家伙，连人家扮装的事他也知道？

“不过，身材其实很不错。”坏雄摸着下巴，略带遗憾，“可惜平时看不到。怎样，要一起把这个大小姐的身份揭穿么？没准还可以泡上呢……我可有很详细的情报哦。”（**分歧剧情：同意坏雄的提议，对伊集院的身份展开调查，并进入“隐藏的女王”分支**）

对校董的孙子进行调查？没准还没查出来我就被乱刀分尸了，人家可有钱着呢……虽然也很好奇，但为了自己生命的考虑，我还是拒绝了坏雄的建议。

戏剧社

“实际上，我们戏剧社是有特殊使命的存在，”戴着一副老花镜的糠田社长一本正经地告诉我，“那就是维护世界和平，守护人民的安全……你很有潜力，所以我希望你加入。”

“?！”我看看他手里拎的酒瓶，不知是否该相信。

“我知道你一时很难相信，但事实就是如此……我们是维护帝都和平的特殊化部队，草组！加入我们，成为世界的守护者！怎样，有兴趣吗？”（**分歧剧情：选择同意的话，将会来到戏剧社的地下基地，发生“命运的驾驶者B”事件，并进入与异次元势力作战的机器人大战地上路线**）

“真是遗憾……你错失了一个拯救世界成为救世主的机会……”社长在身后叹息着，但我还是没有改变意见。我只是一个普通学生，又没受过专业训练，怎可能担负起这样的重任？走出大门的时候，一个戴着墨镜的瘦削络腮胡子领着一个少年进来，两人和我擦肩而过的时候，少年略显紧张而神经质的自言自语传进了我的耳朵：“不能逃，不能逃……”

“怎么这么快就出来了？活动取消？”柿子同学已经在外面等我了，“对了，你有一封信哦。”

“?”我接过信封，上面并未写有地址，但我的班级却很明确。拆开一看，信上只有一句话：“我想见你。”

这是怎么回事？谁写来的？我从字迹上基本排除了恶作剧的可能，开始回忆以前的朋友……难道是……我曾经先后就读的12个学校里认识的人？

“信上是什么呀？”柿子好奇地问。（**分歧剧情：选择隐瞒信件内容则主角将进入“番外篇·向南去”，前往自己呆过的地方寻找信件的主人；选择坦白信件内容将会进入“番外篇·无人小岛物语”，意欲探索真相的主角和柿子乘机前往南方，中途飞机失事，两人掉落在荒岛上开始艰苦的求生……选择“这是恶作剧”则继续延主线发展**）

“恶作剧啊……”柿子略感失望的样子，但马上就回复过来，“不管它啦，今天下午我们一起回去吧。”

“嗯……”我点头。和柿子走在街上，华灯初上，感觉真是非常温馨……

“啊，下雪了！”柿子欢叫道，不知何时天空中已经飘起了雪花，增添了不少浪漫气氛。“哎，今天……好像是圣诞节耶！”

“是吗？”我终于开口道，“今年，又是个白色的圣诞节啊……”

“你知道吗，XX同学，传说，在毕业的时候，女生在学校的游泳池边上向自己喜欢的男孩子告白的话，就能获得永远的幸福哦……”

“传说的游泳池吗……”

（**DRAGON**：“穷聊大师，男主角为什么最后要开口说话呢？恋爱游戏男主角一般很少说话的。”穷聊：“不说话的话，很多感情无法表达啊。”星辰：“但是他说话我也不觉得有什么改变……”穷聊：“浪漫！什么叫浪漫你懂么？不懂不要乱说话，通常在我剧本里男女主角一次对白都极少低于一万字的！这次算少了！”）

和柿子同学度过了一个浪漫的晚上，回到家里后妈和妹妹照例是热情欢迎我的归来，而当我回到自己房间准备睡觉的时候，对面柿子同学因失眠而数奶牛的声音又传了过来：“一头，两头……”当她数到第253874头的时候，我终于进入了梦乡。

游戏大杂烩

fei

fuxf@cbigroup.com

呃唷……本来以为自己的东西都写完了，没想到又被DRAGON拖了来："大家都在写这个劳神的大杂烩，你也来写吧。"

"我觉得我贫嘴已经够多了……"

也罢，那就在这最后一页继续我的絮絮叨叨。

一晃眼就接近五一了，成都的天气爽朗了几天之后又开始持续阴沉，本想说多看几天街上美女的……现在居然……感冒了？哈湫！

上个月和短笛一咬牙去看了指环王3，爽是很爽啦，然后在出电影院的时候……"为什么，我要和一个男人来看电影呢？"fei看着飘落雨丝的夜空哀叹着（短笛："我靠，当初闹得最凶的说'一个人看电影好无趣啊！你陪我去吧！'那人是谁？"）。还有一个比较期待的是五月公映的"特洛伊"，在片花里又看到奥兰多·布鲁姆了，这次扮演的是特洛伊王子帕里斯，和指环王里那个精灵弓箭手的形象还真差别蛮大的。

不知道五一会不会放假？放假的话，郑歆他们组织的漫展自然要去凑热闹的，COSPLAY万岁。但目前看来，能有一到两天时间睡觉就算不错啦。突然羡慕起牛蛙来，他每次出片之后都可以直接回家睡觉……这也太近了吧？咳，对了，说到这个新加入的牛蛙啊，在吃辣的东西这方面实在是编辑部之首，亲眼见他在饭馆等菜的时间里无聊地蘸辣椒面来吃……

月底是美编MM结婚的大喜日子，众人前几天就开始讨论要以什么打扮去参加婚礼，方案一（fei提供）：全体赤膊，打花领带，戴电子表，一条裤腿卷到膝盖，不穿袜子，穿劣质皮鞋……（可能后果：一进门就被人叫住："你们几个，把那边的啤酒箱子搬到厨房去！"）方案二（DRAGON提供）：全体黑西装，黑领带，白衬衣，黑裤黑鞋，再戴副墨镜——耳朵里再塞个耳机，进门之后全都神经兮兮左顾右盼并且不时试图把手伸进怀里作掏枪状……（可能后果：被人报警）方案三（短笛提供）：苏格兰风笛手打扮，扁帽，大格子裙，吹着风笛进门……（可能后果：司仪："那边的乐队，来吹个'今天是个好日子！'"）

说归说，在这里还是要祝两位新人百年好合，永远幸福~

短笛

zhanfan@cbigroup.com

本月编辑部头号喜事，美编MM结婚了\(^_^)/，具体事情fei既然已经说了，我就不再这里重复了，在此无限祝福中~！

本月短笛头号"背事"，"传说中的××の城"又变成了传说……突然之间人去楼空！《TOUCH》还没有看完的说o>_<o漫画重温计划无限搁置中……

由于漫画被搁置，杂志的制作越来越忙，也没有时间去继续光明力量了，所以暂时将怀旧的计划转向音乐——《麻花辫子》《堕落天使》《蜗牛的家》《落泪的戏子》……嗯，突然发现郑智化的老歌现在听起来也是味道十足！后来发现编辑部好几个人的电脑里面都有他的老歌，甚至某人还有小虎队的说- -b

本月游戏界头号"惊"事，在网上看到的这么条消息：国家文物局近日表示正在研究准备指定《进口娱乐产品内容审查办法》，将包括网络游戏、电子游戏等产品内容的审查制度等等。不是短笛打错字，确实是国家文物局- -b

牛蛙

有人问："'0'是什么?"音乐家说："0是休止符。"数学家说："0是零，是圆 。"诗人说："0是朝阳，满月。"摩登女郎则说："它是耳环、项链、戒指、手镯。"一百个人可能就会有一百种不同的回答，对于现在的我来说，"0"又是什么呢，生活？游戏？工作？答案寻求中……

时间过得真的很快，转眼间来到编辑部已经两个多月，和同事们相处得不错，大家都是很好的人啊。

这次的353帝国果然没让我失望，首先是内政系统的引进，再来是游戏的难度，争霸模式的困难难度比起猛将传的达人难度有过之而无不及，以前直接冲入敌军本阵讨取敌总大将的行为在帝国中无异于自杀行为，战斗时也更注重策略性了，各位无双系列爱好者可千万不能错过。"帝国"的推出，让我完全有理由期待新的无双系列的登场！

《女神异闻录》正版入手，虽然已经是96年的老游戏了，收藏还是很值得的，接下来的计划是买个真三狂热版的限定记忆卡。ATLUS最近又公布了一些女神系列最新作的消息，看起来游戏的完成度已经很高了，现在就等着公布正式发售日期了。

有读者在来信说我在杂志上的小编形象是全部编辑形象中最丑的（哭……），我也不想啊，不就是眼球凸出了点儿，眉毛浓了点儿么，这都是那个叫MonkeyKing的灵长类生物画的啊，不是我的错-_-+

5.1大假又快到了，给各位读者推荐一个休假旅游的好地方一我的家乡都江堰市。在这里不光可以见识到中国最古老的水利工程都江堰，还可以去游览有着"青城天下幽"美誉的道教名山青城山。（以上不是打广告……笑）最后提前祝所有《游戏日》的读者朋友们度过一个愉快的劳动节。

星辰

zhoubo@cbigroup.com

对于这次的新形象不知道大家有没有什么意见呢？因为之前都是以超级系机器人为主整合而成的，所以这次的形象就决定采用真实系机体了（星辰在玩机战的时候是没有太多超级系或真实系偏好的，一般都是保持各占一半的队伍编成方式）。其实，这个换形象的工程上个月就应该开动了，可是由于种种原因，还是再次"被藏在被子里"又多待了一个月：

御用画师：我说啊~画你这形象的工作量比画其他人的总和还高呢~！

星辰：哪有那么夸张？画着画着不就熟悉了么？不就快了么？而且，我还有好多构想都没有加上去呢！

御用画师：汗~！饶了我吧！每次画你的形象都是恶梦啊~~你难道没有发现每次你的上镜率最少么？

星辰：什么?！怒！！该死的骷髅！！！我还在纳闷是为什么呢，每次问他，他都说"我这点地方放不下您那伟岸的身躯啊……别看您出现的次数少，但是每期只要有您的形象在，我们再怎么热闹，也不过是那浮云啊！只有您才是镇山之宝……"云云……

……………………………………………

星辰：我决定换形象了，这期让你休息一下好了，只用画个头就好了~

御用画师：太~好了！！保证把您伟岸的头像画得更伟岸……^^

星辰：……我说，为什么只画头像，上镜率还这么少？

御用画师：这个……你见过只一个头还飘来飘去的么？万一吓坏小朋友怎么办??

星辰：…………那下期赶紧给我把身体画上！

……………………………………………

星辰：怎么样？有好的构思了没有？

御用画师：想好了！！画成一个巨大的哈罗吧！！多可爱~~保证人气上升……

星辰：开什么玩笑?！哈罗那样子怎么能表现我的英明神武？连脚都没有！！！

御用画师：……让我想想，这样吧，给你画成餐具组合吧！刀子啊！叉子啊！勺子啊~~拼在一起，怎么样？不错吧！！！

星辰：口胡！！来人！备车！！朕要御驾亲征！！！！

……………………………………………

星辰：如何?！如果还想要你家"蛋蛋"见到明天的太阳，就给我拿出点建设性的想法来！！嘿嘿嘿……

御用画师：……算你狠！！……你说怎样就怎样吧……

星辰：哈哈哈哈！！爱卿所言极是！！跪安吧！！！

御用画师：……咋……

~~当晚，醉酒当歌，言谈甚欢~~

注：蛋蛋为御用画师家小猫的名字。

CLOUD

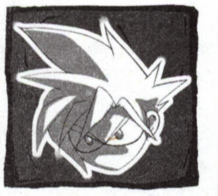
zhengzx@cbigroup.com

★这个月过得比较开心，身体相当健康，除了加班睡眠不足之外，没向我发出任何警报。

★在DRAGON的怂恿下将《24》的第一季看完，这部电视剧的确是应该一口气连续看下来的呀，可惜我却是每天看两集，即使如此，对片中紧凑的节奏和连续不断的"包袱"仍感十分过瘾。

★除了《24》之外还看完了《ALIAS》（国译《双面女间谍》）的第一、二季，典型的商业娱乐剧集，但世界各国的美丽风景和层出不穷的潜入任务还有多重间谍的题材是吸引我的最大因素。

★本来想买一套《MGS双蛇》的NGC白金套装的，包含银灰色NGC主机一部，舱盖上印有FOX HOUND特种部队标志，"双蛇"游戏一套，初代《METAL GEAR》（FC版）及"双蛇"特别影像光盘一套（可在NGC上使用），44页特别纪念册一本。可惜国内的JS们将主机的价格炒到了2X00元，因此只得作罢，单买了一套日版"双蛇"。同时手入的还有NGC《PSO》限定版记忆卡和PS2《鬼武者3》限定版木盒记忆卡"鬼札"。



寂静岭4
新的恐怖，从这里开始·······
发售日未定

广告

机战十三年（上）

由十名志同道合的游戏玩家共同投资制作的《机战十三年》专辑，全面网罗所有“机战”作品！世界观、设定、完美剧情+完美攻略、评论、漫画、心情文字，无所不含！带你重温十三年的“机战”辉煌！

诚征各地代理商

028—88839162 钱军先生